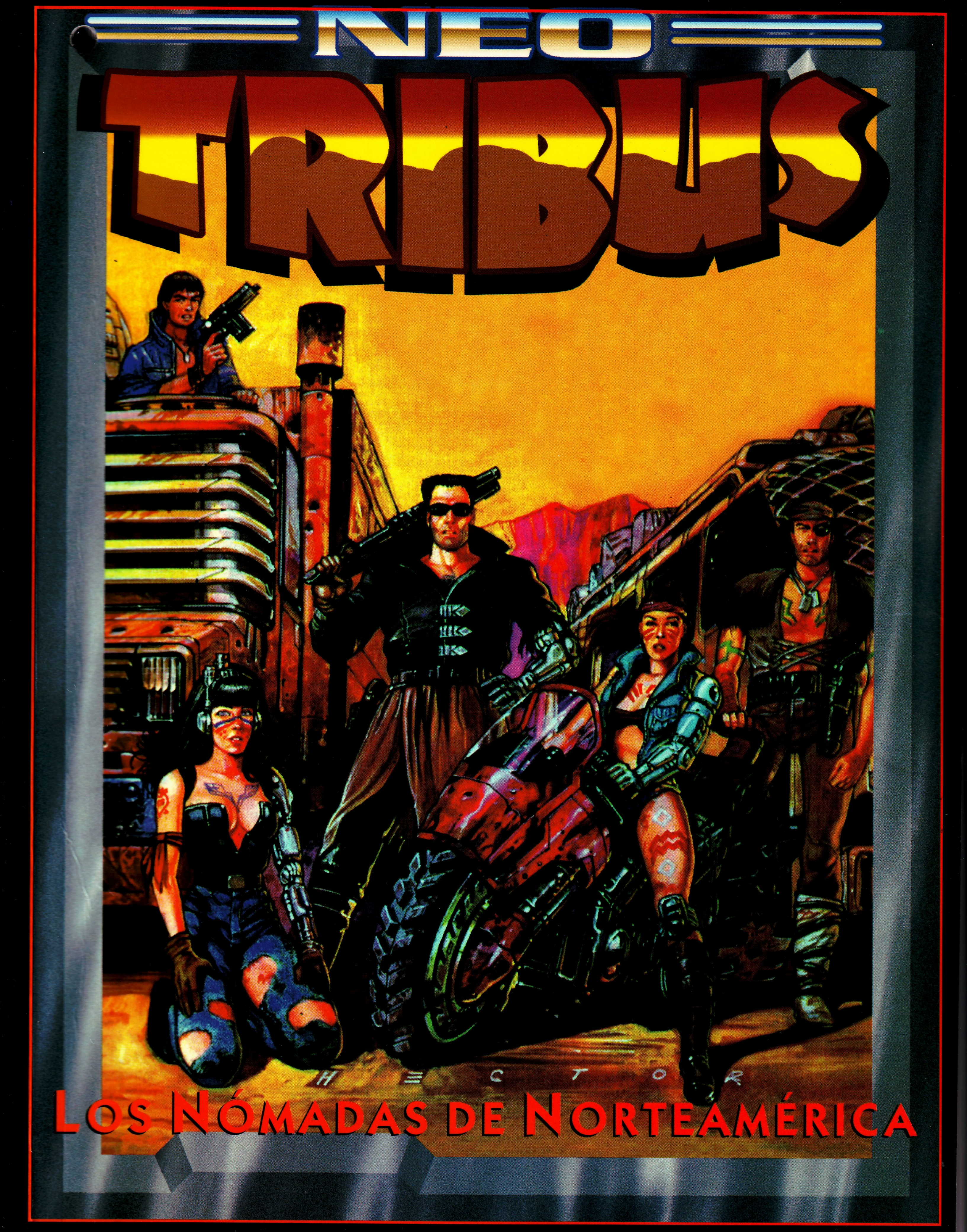
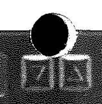

NEO
TRIBUS
HECTOR
LOS NÓMADAS DE NORTEAMÉRICA



Créditos

Escritores
Ross Winn y Eric Openn

Infomación de Chicago
Dan Longoria

Comentarios
Angelina Acevedo, Tristan Heydt, Gilbert Miner, Marian Rosensriel, Janice Sellars, Mark Schumann, Chris Williams, Bejamin Wright

Excediéndose en sus obligaciones
Laura G. Winn

Guía espiritual
Mike Pondsmith

Dirección artística y maquetación
Mark Schumann

Ilustración de portada
Héctor Gómez

Ilustraciones interiores
Cary Polkovitz, Eric Hotz, Malcolm Hee, David Ackerman, Mark Schuman

Editores
Derek Quintanar y Edward Bolme

Agradecimientos especiales a mi familia: Roger, Sandra, Scott, Amy, Whitney, Deidre, Ellie, Karen, Brian, Ann, Bill, Hazel, Blanche, Rik, Karen, Wendy, Billy, Gil, Steve, Benjamin y Laura.
Este libro está dedicado a la memoria de John J. Gallagher

Edición española

Directores editoriales
Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción
José Ramón Gallo

Coordinación de la línea y maquetación
Óscar Díaz

Impresión
Graficinco S.A.

Filmación
Autopublish

Bienvenido a las NeoTribus.

En lo más profundo de nuestro corazón, todos somos nómadas. Algunos de nosotros son más sedentarios que otros, pero nadie puede decir que no haya querido ponerse en marcha en algún momento. Estábamos en movimiento mucho antes de que el hombre comenzara a formar culturas y cultivar las tierras fértiles. NeoTribus es producto de mis propios viajes por EE.UU. con mi familia y, posteriormente, solo con mi mujer.

He viajado por la mayor parte del país. He visto muchas clases de puestas de sol. He visto el ocaso delinear la silueta de Manhattan formando oscuros desfiladeros de cemento. He contemplado cómo el sol otoñal se disolvía en el horizonte de Kansas e incendiaba con su fulgor dorado-rojizo los campos de trigo. En el Pacífico, he visto el sol sobre la costa de California desaparecer en las aguas gélidas y bamboleantes del océano.

Los nómadas son tan heterogéneos, terribles y grandiosos como su país. En este libro he hecho lo posible por resaltar lo bueno que hay en ellos, igual que creo que deberíamos hacer con todos nosotros.

A aquellos que quieran aventurarse en la cultura nómada sólo les puedo dar un pequeño consejo: que nunca jamás se aparten de su familia.

Ojalá el camino se alce para recibirte...

Ross Winn
California, enero 1995.

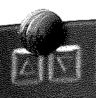
R.TALSORIAN GAMES, INC.



I.S.B.N.: 84-8421-970-4
Depósito Legal: M-11966-2001
REF CP121
Marzo de 2001

Editado por La Factoría de Ideas, c\Pico Mulhacén 24. Polígono Industrial El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid.





ÍNDICE

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 3

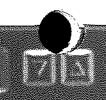
CAPÍTULO 4

CAPÍTULO 5

CAPÍTULO 6

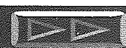
CAPÍTULO 7





NOMADAS EN NORTEAMERICA





Hoy en día hay unos siete millones de nómadas deambulando por los Estados de Norteamérica, aunque puede que hubiera hasta veinte millones en algún momento del Colapso catastrófico que disolvió los EE.UU. del siglo XX. Sin embargo, y pese a esta disminución numérica y a los múltiples contratiempos que han sufrido, los nómadas del 2020 han desarrollado una cultura pintoresca y vibrante que ha capeado el temporal de la adversidad para convertirse en una fuerza con una influencia apreciable sobre la Era Cyberpunk. Fueron ellos los que reconstruyeron las ciudades americanas arrasadas, desde Los Ángeles a Washington D.C., y los que, sin ayuda de nadie, construyeron el Tren de Levitación Magnética Transconti-nental que enlaza las costas de un país dividido. Las "NeoTribus" nómadas nacieron durante una crisis (El Colapso) pero sobrevivieron gracias a su habilidad y determinación, y prosperaron mediante la competencia y el indomable espíritu americano. Hay quien dice que son el futuro...

Los medios de comunicación populares siempre han presentado al nómada como el estereotipo de asesino, ladrón, forajido o peor. En realidad, los nómadas no son así: tan sólo una fracción minúscula se comporta como las hordas amenazadoras de mongoles mecanizados que a los medios de comunicación les encanta presentar, y esos pocos sociópatas son tan despreciados por el resto de los nómadas como por cualquier ciudadano sedentario. Los medios sensacionalistas exageran considerablemente las "hazañas" de los grupos nómadas, por lo que es difícil que el ciudadano medio comprenda que los miembros trabajadores y dedicados a su familia son la base de la vida nómada de hoy en día.

La Cultura Motorizada

Cuando un cyberpunk cualquiera piensa en los nómadas, normalmente le vienen a la mente inmensas caravanas de vehículos que se desplazan por las carreteras polvorientas de la Norteamérica post-apocalíptica, idea que, hasta cierto punto, es correcta; esta cultura se define por su carencia de hogar fijo y por su dependencia de los vehículos. Lo que hace que la cultura nómada moderna sea única en la historia es el alcance y la envergadura de sus actividades.

Aunque siempre ha habido culturas nómadas, pocas se podrían definir como **motorizadas**; es decir, una civilización basada en vehículos como coches. Aunque muchas culturas nómadas antiguas eran capaces de desplazarse a caballo, a pie, o por el agua, no eran capaces de recorrer mucho más de veinte o treinta kilómetros al día. Con la aparición de los nómadas modernos llegó la posibilidad de recorrer ciento cincuenta kilómetros al día en grandes grupos y mucho más en grupos pequeños. Los nómadas motorizados pueden ir a dondequiera que haya dinero, comida y trabajo, en grandes grupos y con pocos preparativos. Están acostumbrados a vivir en la carretera.

En una época en la que la mayoría de los norteamericanos viven apiñados en las ruinas fortificadas de sus ciudades, esta movilidad es la que los hace sospechosos a ojos del hombre de la calle y temidos por los gobiernos tiránicos que aún se aferran tenazmente al poder. Una cultura motorizada es una novedad y, en el 2020, las novedades suelen ser peligrosas.

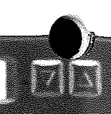
Nómadas y estáticos

El **Diccionario Webster del 2019** define *estático* como inmóvil, así que no es de extrañar que los nómadas llamen "estáticos" en su argot a sus vecinos urbanos sedentarios. Los estáticos suelen hacerse una idea equivocada acerca de los nómadas, y viceversa. De lo que el norteamericano medio no se da cuenta es que la sociedad nómada está tan estructurada como la de cualquier corporación y suele ser bastante más pacífica. En muchos sentidos los nómadas viven de forma parecida a la de sus equivalentes sedentarios, sólo que sin dirección fija.

Y, al igual que sus vecinos estáticos, los nómadas son de diversos estilos. Hay bandas de mercenarios con disciplina militar a la orden del día. También hay tribus relativamente informales, que viven como anarquistas a los ojos de los demás. Algunos son admirados y de fiar, mientras que otros (como los Raffen Shiv, que asaltan a los suyos, y en realidad a cualquiera que se cruce en su camino) son universalmente despreciados por sus camaradas errantes.

La aportación de los nómadas

Pocos estáticos son conscientes de que los nómadas no están relegados exclusivamente a las carreteras; muchos intervienen en la vida diaria de los estáticos. Cuando acampan en una zona, son una fuente de actividad económica y de profesionales cualificados que rara vez se menciona en los acalorados titulares de los medios que están en manos de las corporaciones.



CRONOLOGÍA NÓMADA

1989 –Fin de la Guerra Fría.

1990 –Comienzo del Primer Conflicto Centroamericano.

–Jonathan Meta participa en la "Operación Fe Ciega", que intenta controlar la zona del Canal de Panamá.

1992 –Se forma el "clan" Aldecaldo como una sociedad de protección en Los Ángeles Este.

–Al llegar la sequía y quedar estériles los terrenos, los granjeros y la población rural se ven obligados a emigrar a las grandes ciudades. Los medios de comunicación y algunas de las autoridades de las ciudades tachan de parásitos a estos "Joads".

–La DEA empieza la Guerra de la Droga con una bioplaga en las plantaciones de coca. Pronto degenera en el caos total, lo que provoca la extensión del Primer Conflicto Centroamericano a Sudamérica.

1993 –Aparecen las primeras familias nómadas consistentes y atraen la atención de las corporaciones y medios de comunicación

–Los Joads salen de Oklahoma y se dirigen al norte y al oeste para intentar escapar de la zona desertizada.

–Los Aldecaldo se ven obligados a marcharse del Los Ángeles Este por la creciente presión policial y de las bandas.

–Estalla en Miami una guerra abierta entre bandas y con la policía. Después de seis meses de asedio, el gobierno abandona, ya que necesita destinar esos recursos a otros problemas. La guerra de bandas se suaviza y comienzan a formarse varias estructuras de poder.

–Atentado nuclear terrorista en Nueva York; quince mil personas perecen inmediatamente y muchas más mueren después a causa de la radiación.

1994 –Accidente nuclear en Pittsburgh. El Gobierno Federal declara a "El Pitt" zona catastrófica, pero no se destinan fondos para resolver el problema. Después de un encendido debate se decide que se usará mano de obra nómada en la recuperación, y se contrata al Clan Aldecaldo para que administre el proyecto. Aunque tienen que recorrer unos tres mil kilómetros para llegar a Pittsburgh, aceptan el trato.

–Crack de la bolsa; empieza el Colapso.

1995 –Los Bloods son los administradores (o propietarios) oficiosos de todo Miami y otras bandas son absorbidas por ellos mediante acuerdos o tratados pacíficos.

–Comienzo del Programa de Reubicación de Emergencia para el Bienestar. El programa lo administra el recién creado Departamento de Reubicación de Emergencia.

1996 –Se declara la ley marcial en Norteamérica.

–Los denominados Disturbios Nómadas. En realidad, pocos de los agresores son efectivamente nómadas; un personaje famoso de los medios de comunicación usa este término engañoso, que termina cuajando.

Desde los vastos proyectos de reconstrucción de principios del milenio, los trabajos de construcción sustentan gran parte de la economía nómada y les garantizan un lugar en la sociedad en el futuro próximo. Aún queda mucho por hacer si se quiere recuperar la totalidad de Norteamérica. Fueron los nómadas los que terminaron las megaurbanizaciones del Nordeste, los que colaboraron para reconstruir Ciudad de Méjico y los que están reconstruyendo el país, pedazo a pedazo, trabajo a trabajo.

Algunas familias nómadas no consiguen encontrar trabajo en la construcción o no quieren estar en nómina de autoridades ni corporaciones. Sea por la razón que sea, de todas formas necesitan ganarse la vida y, en una sociedad colapsada, la forma más fácil de hacerlo es el saqueo de ruinas. Muchas zonas urbanas de Norteamérica han quedado abandonadas después de que los disturbios y conflagraciones las despojaran de viabilidad económica. Los grupos nómadas se desplazan a estas ciudades fantasma y sacan los cables, aparatos, metales preciosos y otros objetos de valor de los escombros para venderlos en el mercado libre. Algunos grupos incluso trabajan en concierto con nómadas constructores, para extraer los materiales antes de que empiece la reconstrucción.

Al tener vehículos y armas, también se les suele contratar para el transporte de mercancías. Los convoyes nómadas ofrecen seguridad y experiencia; están acostumbrados a los problemas de la vida en carretera. Y por otra parte, no sólo hay demanda de transporte de productos de consumo: mensajes tan diversos como informes agrícolas o de espionaje a veces tienen que ser verificados con documentos en papel. En otros casos, la transmisión electrónica de datos se considera demasiado vulnerable ante los hackers, así que se contrata a los nómadas para que realicen una entrega física. Y por supuesto, como complemento natural a los servicios de transporte y mensajería, el contrabando se ha vuelto un negocio bastante lucrativo; hay una gran demanda de productos restringidos, sometidos a impuestos elevados o simplemente ilegales. De hecho, el mercado negro que abarca toda Norteamérica no podría existir sin la red de distribución nómada y las innovaciones de sus técnicos.

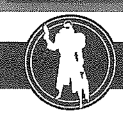
Los mercenarios también son un recurso necesario en esta época de conflictos. Como los nómadas tienen que ir siempre bien armados para defenderse de los bandidos, su experiencia es bien recibida entre los que buscan protección. Algunas tribus se ofrecen exclusivamente para servicios militares o de seguridad, y no les va mal.

El pan y el circo también tienen su utilidad para que la civilización siga siendo civilizada. Muchos nómadas se encargan de la parte del pan: la agricultura. Recolección, siembra, roza; cualquier labor que los robots no sean lo bastante listos para llevar a cabo la hacen los nómadas de agribandas que recorren los EE.UU. siguiendo la marcha de las estaciones. Por último, el circo es el sustento de algunos, que montan festivales, videspectáculos y otros entretenimientos.

Los nómadas no son simplemente accesorios a la sociedad americana, son una sociedad en sí misma que está en simbiosis con la cultura estática.

Conocer el código

Todos los nómadas, cualquiera que sea su tribu y estilo de vida, tienen un código de conducta y honor:



- PROTEGE Y RESPETA A TU CLAN Y, SOBRE TODO, A TU FAMILIA.
- MANTÉN TU PALABRA.
- COMPARTE TUS COSAS CON TUS COMPAÑEROS DE CLAN.
- RESPETA LA INTIMIDAD Y LAS PROPIEDADES DE TU CLAN.
- NUNCA DES PROBLEMAS A TU CLAN.
- ACEPTA SÓLO UN SUELDO JUSTO POR JORNADA.

Son reglas sencillas para una cultura sencilla: trabajar duro, ser justo, proteger a la familia. Palabras según las que vivir y por las que morir. El estilo de vida nómada es mucho más que un vehículo, una tienda y una actitud: está gobernado por imperativos tan poderosos como las normas de cualquier corporación, y mucha más ética, por cierto.

Siguiendo este código tan simple, las familias nómadas confluyeron progresivamente en grupos más y más grandes, todos ellos sostenidos por esta ética común. Hoy día, la mayoría pertenece a una de las Siete Naciones; cada una de ellas es un importante grupo nómada y un poder económico y político a tener en cuenta. Aunque las naciones son independientes, están unidas en su respeto mutuo a las raíces sociales y culturales de cada uno.

DIVERSIDAD Y UNIDAD

Los historiadores han establecido que en las décadas previas al Colapso, EE.UU. padecía la enfermedad del racismo y de la "identidad cultural". Todo el mundo quería ser considerado especial. Todos los grupos tenían que ser "iguales" o, a ser posible, mejores que los demás y luchaban por sus derechos "particulares". Si alguien tenía algo que otros querían, se le tachaba de racista, sexista, elitista o algo peor. Esta actitud del "yo primero" fomentaba la división y terminó desgarrando la cultura norteamericana y provocando su autodestrucción en una tormenta de ideologías enfrentadas, ninguna de las cuales reconocía la validez de las demás. La división condujo inexorablemente a la anarquía.

Por contra, la clave de la supervivencia de la cultura nómada siempre ha sido la unidad. Sus miembros entienden que ante todo son nómadas, y que toda la identidad cultural del mundo no los salvará si no colaboran. Esta condición común evita la mayoría de los desacuerdos en cuestiones culturales. Aunque los clanes Aldecaldo y Joads estuvieron a punto de empezar una guerra por los derechos de la reconstrucción de Los Ángeles, ahora las pujas están sujetas a unas normas y se compensa a los perdedores. Aunque los Meta y los Bloods se disputaron los limitados

–Millones de personas sin hogar son aniquiladas o encarceladas.

–Aparecen las primeras bandas de potenciados propiamente dichas.

1997 –Catástrofe nuclear en Oriente Medio. La comunidad nómada y agrícola hace lo posible para limitar su dependencia del petróleo. La mayoría de los vehículos se modifican para que admitan lubricantes sintéticos.

1998 –Los Ángeles es devastada por un terremoto que prácticamente no afecta al norte de California. Se producen unas 70.000 muertes de inmediato y entre cien y doscientas mil en los días sucesivos. Más de tres millones de personas quedan a la intemperie o sin alimentos. Las pérdidas totales estimadas están en torno a los ¡doscientos cincuenta mil millones de eurodólares! Ocho parques de atracciones son destruidos en los disturbios posteriores al terremoto.

–Empieza la construcción del Tren de Levitación Magnética Intercontinental. A última hora se decide que la estación terminal occidental sea Night City en lugar de L.A.

–El Programa de Reubicación de Emergencia para el Bienestar termina con un fracaso absoluto.

1999 –El Gobierno Federal abre la licitación para la recuperación de materiales de Los Ángeles y su reconstrucción. Se produce una amarga disputa cuando se otorga el contrato a los Joads en vez de a la Familia local Aldecaldo. Aunque se denuncia una serie de escaramuzas entre los dos clanes, el Gobierno Federal no interviene. Los Joads empiezan a reconstruir Los Ángeles.

–Los Bloods, una antigua banda de Miami que ha pasado a la vida nómada, se dedican a "El Mayor Espectáculo del Mundo".

2000 –Los Bloods salen de Florida con su primera "Gira Nacional".

–El Clan Aldecaldo empieza la reconstrucción de Ciudad de Méjico.

–Los incendios asolan la costa noroeste, destruyendo algunos de los últimos bosques milenarios de Norteamérica.

2001 –Se termina la recuperación de materiales de las ruinas de Los Ángeles. Tres clanes nómadas consiguen contratos de construcción (incluidos grupos Joads), pero la mayor parte de la "organización" Joad se queda sin trabajo.

2002 –Hambruna; la mayor parte de los EE.UU. no queda afectada. Enormes extensiones de la costa noroeste se dedican a la agricultura. Los Joads vuelven por un tiempo a las labores agrícolas.

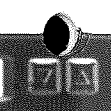
2003 –Comienzo de la Segunda Guerra Sudamericana.

2004 –Empieza la Primera Guerra Corporativa.

2005 –Se acaban los contratos de construcción de Los Ángeles y la mayor parte de la comunidad nómada abandona el sur de California.

Continúa en la página 8





–Termina la Primera Guerra Corporativa.
2008 –Impacto de la roca en Colorado Springs.
–Se completa el Tren de Levitación Magnética Transcontinental.
–Se aprueba la Segunda Ley de Alojamiento; un intento de repoblar el suroeste abandonado. Algunas familias nómadas se lo toman como otra maniobra del gobierno para acabar con su estilo de vida.
2010 –Acaba la Segunda Guerra Sudamericana. El Gobierno de los Estados Unidos, en bancarrota casi total, simplemente abandona a su suerte a más de un millón de nómadas y "contratistas civiles".
–Empieza la "Larga Marcha".
–La Nueva Ley de Alojamiento se considera un fiasco y se anula. La mayor parte de las zonas abiertas al público requieren muchas más infraestructuras de las que se pudieron crear.
2011 –Un gran grupo de "contratistas civiles" renegados, bajo el liderazgo de Jon Meta, roba varios barcos y ocupa una plataforma petrolífera abandonada en el Golfo de Méjico. Los piratas llaman MetaKey a la flotilla.
2012 –La Bioplaga de Chicago destruye por completo la ciudad. Después, en ese mismo año, el Gobierno Federal empieza la construcción de las Instalaciones del Puerto de Chicago. Por primera vez, los nómadas diseñan y construyen en exclusiva la estructura.
–Termina la "Larga Marcha". Sobrevive alrededor de un 10% del medio millón que se dice que la empezó, aunque es imposible dar cifras exactas.
2013 –Johnny Silverhand, Rogue, Santiago y Thompson se esconden con ayuda de la Comunidad Nómada, en especial la del Clan Aldecaldo.
–Se termina la reconstrucción de Ciudad de Méjico.
2013 a 2015 La comunidad nómada denomina a este periodo "Las Tribulaciones". La combinación de una economía nómada más competitiva con la incorporación de nuevos nómadas procedentes de la Larga Marcha atrae cada vez más la atención (y las presiones) del gobierno.
2015 –Aparece MetaCorp.
2017 –Se establecen las Siete Naciones.
2018 –MetaKey se desplaza a Tampa. Comienza el expolio de la ciudad.
2019 –Storm Technology empieza sus operaciones en Chicago.
2020 –Storm Technology firma un contrato con las Naciones Joad y Aldecaldo para recuperar materiales de las ruinas de Chicago y reconstruirla.
–Se contrata a elementos de las Naciones Serpiente y Gente para construir la prolongación del Tren de Levitación Magnética hasta Boston.

recursos sanitarios, ahora *comparten* otros como La Biblioteca y MetaKey (ver pág. 28). Las ideas y problemas comunes han hecho de los nómadas una cultura única, lo bastante firme para permitir que las diferencias y la variedad la fortalezcan.

Culturas Nómadas

En las Siete Naciones hay diversas culturas diferentes, y a cualquiera que tenga la intención de tratar con sus miembros cara a cara le conviene conocerlas. ¿Cuáles son las fortalezas, las debilidades, las creencias y las costumbres de estos grupos? La sección siguiente sólo es un esbozo, pero aun así es mucho más de lo que el estático medio de las megaciudades conocerá nunca.

Agribandas



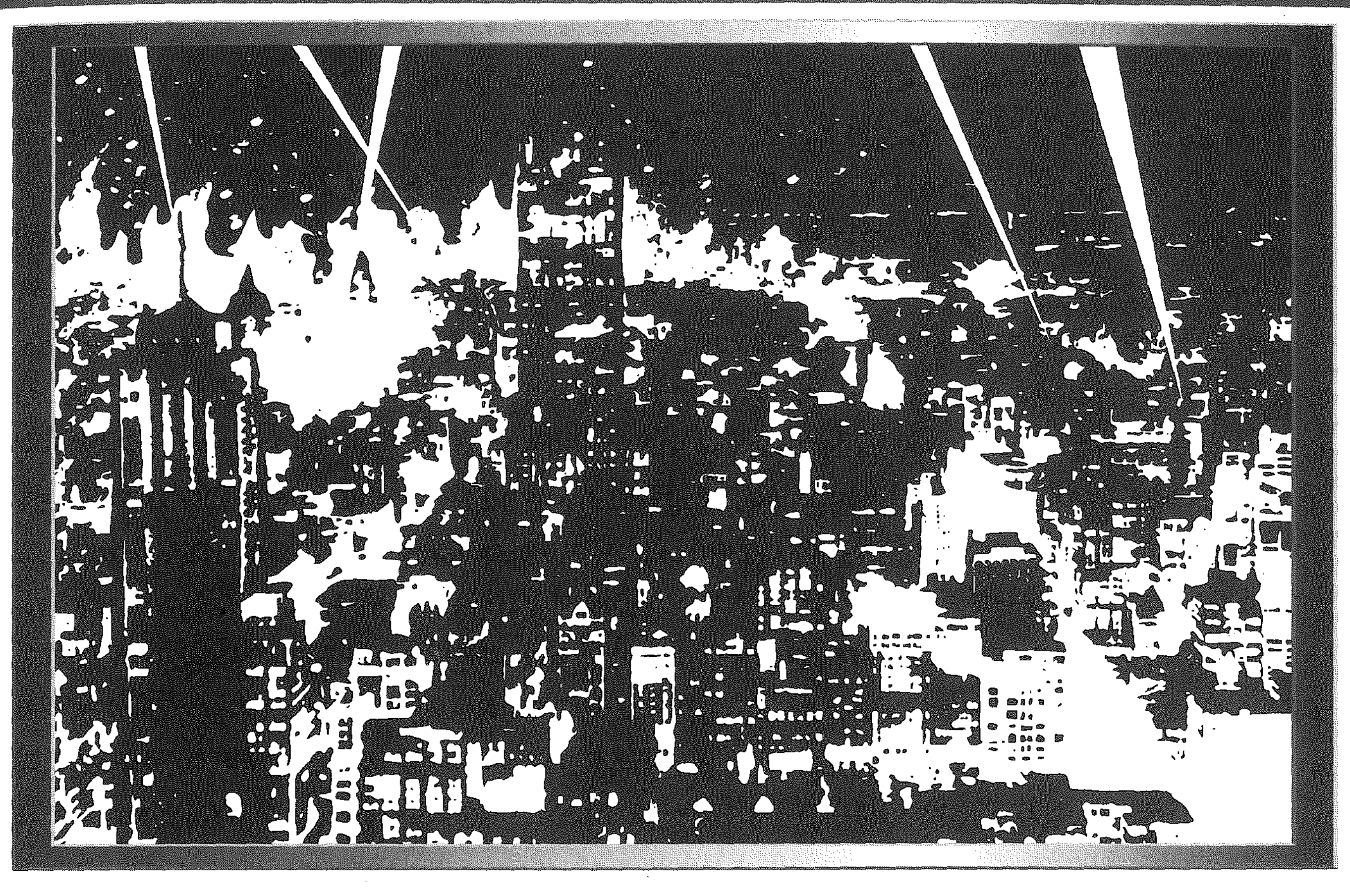
Ya antes del Colapso, hacía tiempo que había en EE.UU. una cultura nómada invisible: los temporeros de la industria agrícola. Los temporeros llevan muchos años haciendo el trabajo duro en el campo: minorías, analfabetos e inmigrantes ilegales que recibían sueldo de esclavos, poca comida y alojamiento en camiones. Estos trabajadores, de profundas convicciones religiosas (normalmente católicos romanos) y de ascendencia hispana, fueron objeto de demasiada violencia racista, pero pocas veces le devolvían el golpe a sus agresores. En vez de eso trataban de soslayarlos mediante una amplia red de familias y alianzas. Similarmente, cuando el gobierno aprobó leyes que restringían o negaban servicios a los presuntos inmigrantes ilegales, no se quejaron, sino que simplemente imaginaron nuevas formas de salir adelante. Cuanto más hacía el gobierno por acabar con ellos, más luchaban por sobrevivir.

Probablemente de un veinticinco a un treinta por ciento de la sociedad nómada desciende directamente de estos grupos, que ahora son conocidos como nómadas temporeros o agribandas. Cuando los terrenos se desertizaron, también se acabó su medio de vida. Eran nómadas y carecían de derechos civiles, así que se buscaron otros sitios donde ganarse la vida.

Muchos consideran que las agribandas son los nómadas por excelencia, cruzando el país en caravanas mugrientas, trabajando para las agricorporaciones y alimentando su amargura en campamentos improvisados. Parecen lo más cercano al "nómada típico" de los medios de comunicación, en parte porque son con mucho los más comunes y en parte porque una o dos agribandas de vez en cuando se ganan unos cuantos pavos como extras en productos de entretenimiento de tanta calidad como *Furia nómada, El nómada grande y malvado* y *Jinetes salvajes.* Aunque los medios los retratan como gente perezosa y estúpida, o en el mejor de los casos como buenas personas corrompidas por la bebida y la delincuencia, esta imagen es engañosa.

A diferencia de la mayoría de los demás nómadas, las agribandas no tienen atuendos o vehículos particularmente





distintivos, ya que prefieren usar lo que tengan a mano o lo más barato. Su alojamiento suele ser un carromato o tiendas de campaña del ejército robadas de los campos de concentración en los que fueron encerrados en las malas épocas del pasado. Tradicionalmente, los campamentos de agribandas se dirigen informalmente. En vez de un solo jefe, a menudo el que manda es un consejo formado por todos los miembros adultos, o a veces un grupo de ancianos respetados. Las decisiones se toman por mayoría después de mucha discusión. En una emergencia, todo el mundo tiene una idea bastante clara de cuáles son sus responsabilidades, pero para las decisiones cotidianas este sistema funciona tan bien como los métodos más elaborados que emplean otros nómadas.

Muchos de los inmigrantes ilegales eran analfabetos, así que en la actualidad la educación se ha convertido en un objetivo prioritario para las comunidades de agribandas. Los visitantes a veces quedan sorprendidos ante la cantidad de recursos invertidos en sofisticados ordenadores, inmensas bibliotecas de libros-en-chip y máquinas pedagógicas. Todos bilingües, por supuesto.

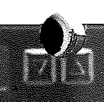
Otra peculiaridad de las agribandas es la costumbre de la comida en común. En la mayoría de los grupos nómadas se cocina y se come por separado, familia por familia, pero las agribandas se reúnen por lo menos una vez al día para comer juntos. Opinan que este sistema es más eficiente, más divertido y ciertamente fomenta el espíritu de grupo.

NATIVOS AMERICANOS



Los pueblos indígenas de Norteamérica, denominados normalmente "indios" por los demás americanos, han tenido una larga y negra historia de infortunios y persecuciones. Desde que se firmó (y rompió) el primer tratado en 1795, los nativos americanos han sido maltratados, engañados y perjudicados por el Gobierno Federal y su Departamento de Asuntos Indios. Estos atropellos les enseñaron a no depender de la ayuda exterior, así que cuando llegó el Colapso, no estaban en peores circunstancias que nadie, y sí en mejor situación que los que dependían de algún tipo de subsidio del gobierno. Incluso eran envidiados por algunos.

En muchas de las reservas del noroeste y del centro-norte de EE.UU. ya había granjas, pequeñas industrias e incluso entretenimientos; todo lo que la gente necesitaba para sobrevivir. No era una vida de lujos, pero sí soportable; y cuando llegó el colapso, se las arreglaron bastante bien para capear el temporal. En el sudoeste y Texas las cosas no fueron tan bien; cuando la tierra se desertizó, el viento se llevó prácticamente todo lo que poseían las tribus locales. Las tribus que dependían del juego y del espectáculo también sufrieron un duro golpe, ya que la gente que se está muriendo de hambre no se gasta en cosas superfluas el poco dinero que le queda.



La mayor transformación se dio entre las antiguas tribus guerreras de la Gran Cuenca. Las tribus de las Llanuras habían sido nómadas; cuando no pudieron mantenerse en sus reservas y el gobierno dejó de ayudarles, volvieron a su anterior estilo de vida. No todos habían sido nómadas antes, pero todos tenían los conocimientos y la experiencia que requería la vida en la carretera. Fueron los primeros en adquirir un modo de vida errante y abrieron el camino a muchos otros.

Al pasar más y más tiempo en movimiento, muchos nativos americanos recuperaron las costumbres de sus antepasados, descubriendo que estaban maravillosamente adaptados a esta forma de vida. Pronto abandonaron el mobiliario convencional a favor de accesorios para sentarse en el suelo y adoptaron versiones ligeramente modernizadas de la vestimenta de sus antepasados. Las botas pesadas que llevan en la carretera para protegerse las piernas las cambian por mocasines en cuanto levantan el campamento. Prácticamente la única costumbre india que no resucitaron fue la de los adornos de plumas para la cabeza; eran incómodos y se consideraron un gasto inútil de recursos cuando no se podía desperdiciar nada.

En realidad, muchos otros grupos nómadas no nativos se han inspirado en la estética india. Los adornos nativo-americanos abundan en la ropa nómada y también en sus vehículos, con pinturas sobre la carrocería o tapices sujetos a las antenas.

Algunas tribus incluso organizan festivales nativos para conseguir ingresos extra. A menudo alguna megaurbanización, agricolonia o hábitat corporativo estará dispuesta a pagar bien a una tribu "india" para que viva allí unas semanas, haciendo demostraciones de sus bailes tradicionales, su gastronomía y su estilo de vida. Muchas corporaciones del espectáculo también prefieren contratar auténticos expertos nativos-americanos cuando ruedan escenas ambientadas en el pasado; muchos nómadas trabajan como extras en películas espagueti-western italoamericanas.

La mayoría de las tribus se gobiernan de acuerdo con la manera tradicional nativo-americana. Puede haber un jefe (hombre o mujer), pero la gente de la tribu no está obligada por completo a seguir su consejo. Normalmente hay un Consejo de Adultos (*Comunidad* o *Familia* de +5 por lo menos), o un Consejo de Ancianos (adultos de más de cuarenta años con una Rep de 7 o más). La mayor parte de la vida cotidiana no está regulada de forma particular; todo el mundo sabe que el que no trabaja no come, y que a los ladrones se les apalea y se les deja atados a un árbol (o a cualquier otro objeto convenientemente inmóvil). Los nómadas nativos americanos no pueden perder el tiempo con gente incapaz de controlarse o de cumplir las normas.

Cuando se produce una disputa, las partes implicadas normalmente son lo bastante civilizadas para resolverla por su cuenta, aunque sea con una pelea a puñetazos. Si no es así, van a ver a un anciano que habla con las dos partes por separado y toma una decisión, que deben aceptar. Si alguien viola el acuerdo, el asunto es llevado al Consejo. Convocar al Consejo por una disputa trivial es algo que no se considera propio de adultos, así que los responsables serán censurados por la tribu. Es importante puntualizar que no hay diferencia entre violar la letra o el espíritu de un acuerdo; sólo un perro se andaría con juegos semánticos. Normalmente el que intenta discutir de esa manera es expulsado, o por lo menos ignorado durante unos meses. Si un Consejo arbitra una disputa y alguien viola su decisión, será expulsado de la tribu con comida para un día y los objetos que llevar encima... sin vehículo. En caso de delitos sexuales graves (especialmente violación y abuso de menores) o asesinato, el delincuente es ejecutado. Es una justicia severa, pero funciona... no hay reincidentes.

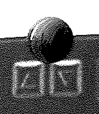
GITANOS



Los gitanos (o romaníes, como se denominan a sí mismos) probablemente son la cultura nómada más antigua que ha llegado hasta nuestros días; llevan más de dos siglos en Norteamérica. Enfrentados a profundos prejuicios culturales, los romaníes han venido ocultándose, pasando desapercibidos a la sociedad estática mientras mantenían su modo de vida viajando en camiones, coches y carromatos. Mientras que algunos de ellos tenían trabajos honrados como arregladores e intermediarios, los más, pensando que no tenían otro remedio, se ganaron una merecida reputación de estafadores y ladrones, viviendo de la credulidad y la negligencia de los gayos (no gitanos).

Las condiciones parecían ideales para el modo de vida romaní en la Norteamérica turbulenta y caótica de los disturbios del Grupo de los Cuatro y después. Con la posibilidad de obtener información con más rapidez y facilidad que antes, podían investigar a un objetivo tentador antes de abalanzarse sobre el gayo para aligerarle su exceso de dinero. Los enemigos de los gitanos (las fuerzas de la policía y el gobierno) eran menos de temer en esta época; en gran medida estaban reducidos a la impotencia o concentrados en proteger a sus amos corporativos en vez de resguardar al ciudadano de a pie de las atenciones de los pequeños timadores.

No obstante, al mismo tiempo, los romaníes se encontraron con que sus víctimas ya no se dejaban engañar tan fácilmente. La difusión de la tecnología de comunicaciones también suponía que la descripción exacta de sus métodos estaba al alcance de todo el mundo que estuviera dispuesto a pagar una pequeña cantidad. Cuando estos datos empezaron a venir acompañados de imágenes, patrones de voz y declaraciones de víctimas, los romaníes tuvieron la desagradable sensación que sólo un estafador puede experimentar cuando su supuesta víctima le sonríe y le cuenta cuál iba a ser su próximo movimiento (y los siguientes). Otro peligro al que se enfrentaron (y que creyeron que habían dejado atrás al marcharse de Europa) es el paso a la ofensiva de sus víctimas. Desplumar a un punk callejero podía ser fácil, pero cuando se daba cuenta de que lo habían tomado por primo, lo más probable es que volviera a discutir el asunto punto por punto, acompañado de los colegas de su pandilla para hacer hincapié en el tema des-



trozando la "oficina" del gitano. Y quizá también su ropa, vehículo, tráquea...

Pero, como siempre, los romaníes se adaptaron. Algunas de las mujeres cambiaron las artes de la buenaventura por las de la Red. Algunos de los hombres dejaron de suministrar "pavimento" para las carreteras y empezaron a comprar cacharros estropeados y venderlos como nuevos tras una rápida reparación. Otros abandonaron la venta ambulante de objetos fraudulentos y se convirtieron en serios peristas y traficantes de información. Los niños romaníes todavía mendigan y venden cosas en la calle y, con algún pequeño robo de por medio, mejoran sus habilidades con ciberequipo al irse haciendo mayores.

La estructura social gitana se basa en la kumpania, o compañía. Estos grupos, normalmente formados por varias familias más o menos emparentadas, están dirigidos por el patriarca o la matriarca de la familia más grande. Entre ellos hablan romaní, el idioma gitano procedente de la India, en parte por tradición y en parte porque los chips de idioma romaní son casi inencontrables en la moderna Norteamérica. Aunque antes existía una gran variedad de dialectos, el idioma se ha homogeneizado un poco debido a las comunicaciones necesarias para la supervivencia.

Los romaníes visten como cualquier otra persona en días normales y sólo sacan sus atavíos tradicionales en ocasiones especiales. No obstante, hay otras formas de distinguir a un verdadero gitano: normalmente son de pelo y piel oscuros y muchos (aunque cada vez menos) hablan romaní y observan sus tradiciones.

Los gitanos respetan muchos tabúes, lo que los ha ayudado a mantener una cultura apartada e inconfundible. Llaman "gayo" a cualquier tipo de oponente, vocablo que al principio significaba extranjero, después "primo" y que ahora se suele interpretar como "mala persona". Los gitanos normalmente tratan poco con los gayos fuera de su "negocio", término que a veces es sinónimo de actividad ilegal. Como creen que hay un ángel de la muerte que espía por la ventana para escoger una víctima antes de abalanzarse sobre ella, tienen siempre las ventanas tapadas con cortinas. Algunos todavía consideran impuras a las mujeres que acaban de dar a luz, y no les gustan los gatos por la misma razón. Tampoco suelen dejar nada encima de una mesa que se use para comer, ya que creen que al hacerlo se vuelve impura. Otro tabú es el hecho de que cada persona tenga cubiertos propios, que sólo puede usar él. Con las enfermedades que se propagaron al principio del Colapso, esta costumbre se convirtió en una ley tácita para todos los nómadas. En general, los gitanos son parte de los cimientos sobre los que se asienta la cultura nómada, y muchas de sus costumbres han pasado a ésta, contribuyendo a su supervivencia.

FERIANTES



Aunque la gente apenas los distingue de los gitanos, los "feriantes", o gente de la farándula, tienen poco que ver con ellos. Como su nombre indica, los feriantes descienden de aquellos que se ganaban la vida en los festivales de antaño y los enormes circos corporativos que antes estaban a la orden del día. Su vida nómada y excéntrica les ha granjeado la desconfianza de los sedentarios, por lo que, en respuesta, los feriantes han desarrollado una gran solidaridad entre ellos y convertido la estafa en un arte.

El auge de los entretenimientos electrónicos asequibles en las postrimerías del siglo XX condenó a la desaparición a los festivales pequeños y pasados de moda, que dependían de las ansias de diversión de los habitantes de las ciudades pequeñas. Así, cuando los nuevos aparatos quedaron al alcance de todo el mundo, la gente de la farándula no pudo competir con ellos. Después de todo, cuando alguien podía experimentar qué es lo que se sentía al pilotar los últimos cazas en su propio salón, las norias perdían parte de su gracia. Los espectáculos más marginales desaparecieron antes, pero para 1990, las antiguas ferias habían dejado de existir... aparte de unas cuantas atracciones turísticas nostálgicas como la Feria Permanente del Estado de Iowa, o los contadísimos festivales apostados en ciudades tan apartadas que las ganancias difícilmente merecían la pena.

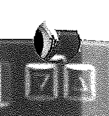
Sin embargo, los circos grandes, muchos de ellos empresas familiares, todavía eran viables, por lo que siguieron adelante dando empleo a algunos de sus colegas menos afortunados. La naturaleza del negocio, no obstante, había cambiado: los circos se convirtieron en enormes familias, con empleados que se consideraban miembros adoptados. Los artistas y trabajadores adoptados hacían lo posible para ayudar a los propietarios y a cambio recibían protección. Este sistema, en el que la familia central ostenta en el clan una posición de poder mucho mayor que el que un directivo jamás podría soñar con ejercer sobre sus subordinados corporativos, ha permanecido intacto. No es que las palabras de un miembro de la familia tengan la fuerza de una ley, pero normalmente la mejor forma de desobedecerlas es marcharse del clan.

Los circos siguieron evolucionando: tradicionalmente, en ellos había animales exóticos y osados acróbatas, que siguieron presentes en atracciones en las que los niveles de seguridad se relajaron bastante al disminuir la presión legal, por lo que resultaban más llamativas. También viajaban con otros espectáculos, a veces estúpidos o insoportablemente insípidos, que fueron suprimidos y sustituidos por atracciones más emocionantes: estrambóticas ciber-monstruosidades, espectáculos de sexo para adultos, toda clase de entretenimientos químicamente inducidos y hasta combates de gladiadores; en fin, lo que imponían los nuevos gustos del público.

Cuando llegó el Colapso de nuevo hubo demanda de circos. Como mucha gente se quedó sin electricidad o sin comunicaciones, o vendió sus aparatos para comprar comida, los circos se convirtieron en una agradable distracción del tedio vital y proliferaron otra vez.

Naturalmente, para divertir al público, los feriantes llevan atuendos elaborados, llamativos y atractivos. Esta indumentaria está pensada para el espectáculo y, aunque funcional, no suele ser cómoda. Como los feriantes tienen que ponerse tan a menudo estos trajes, en la





carretera prefieren ropa extremadamente cómoda, como sudaderas, shorts, camisetas y sandalias. No hay grupo nómada más desaliñado que un clan feriante de viaje.

Aunque la mayoría de ellos se ganan la vida desplumando... esto, divirtiendo a los estáticos por todo el país, algunos se han convertido en verdaderas rémoras de la sociedad nómada, organizando sus juegos y diversiones en cualquier gran reunión de nómadas. Como tales encuentros se realizan normalmente lejos del alcance de la vigilancia de las fuerzas policiales tradicionales, los feriantes terminan muchas veces montando prácticamente casinos móviles, que en un día cualquiera hacen cambiar de manos miles de europavos. Aunque las probabilidades están ligeramente a favor de la casa, todo el mundo sabe perfectamente que cualquiera (feriante o nómada) al que se coja haciendo trampas habrá cometido un error fatal.

MOTEROS



Muchos de los tópicos negativos respecto a los nómadas vienen de la cultura de "forajidos moteros" del siglo veinte, personificada por los famosos Ángeles del Infierno y por los menos conocidos (pero no menos infames) Proscritos. Durante unos treinta años antes del Colapso estas bandas estaban al margen de la sociedad norteamericana; generalmente eran obreros frustrados por lo que consideraban una estratificación rígida de la sociedad. Los moteros, rebelándose abiertamente contra ella, se pusieron al frente de los marginados, aunque siempre permanecieron leales a sus familias escogidas. Todavía hoy están en las mismas circunstancias.

Había varias organizaciones grandes de moteros en EE.UU. antes del Colapso: los Paganos, con base en el Este; los Bandidos, que operaban desde Texas y los antiguos estados del Suroeste; y los Proscritos, que normalmente estaban en el Sudeste. También había repartidos por todo el país otros grupos más pequeños como la Cruz de Hierro, los Bromistas Gitanos y los Propagadores de la Plaga. El grupo más grande era, con mucho, los Ángeles del Infierno, que inspiró libros y películas, y que prácticamente financiaba una cierta marca de motos con sede en Milwaukee, Wisconsin.

Al principio, la mayoría de estos moteros eran más bien estáticos; sólo de vez en cuando se desplazaban, sobre todo a reuniones anuales como la "Semana de las Motos" de Daytona y la de Sturges, South Dakota. A menudo estaban involucrados en actividades ilegales como contrabando y tráfico de drogas, y algunos tenían tratos con grupos fascistas como el Ku Klux Klan o las Naciones Arias. Sin embargo, la mayoría era buena gente que se sentía fuera de lugar en la denominada sociedad normal. Conforme muchos de los moteros originales envejecían y adoptaban una vida más sedentaria, la subcultura de los moteros empezó a crecer y prosperar. Sus miembros montaron negocios (legales o no) y se integraron en sus comunidades, aunque seguían manteniendo vivo el mito del motero; conducir una moto se consideraba un acto rebelde y algo salvaje, fuera quien fuese el conductor.

Cuando la sociedad empezó a cambiar a su alrededor y la policía gubernamental intimidada o fácil de sobornar dejó paso a un número cada vez mayor de policías corporativos despiadados, las bandas de moteros hallaron conveniente el pasar cada vez más tiempo desplazándose de un lado a otro. Como no necesitaban muchas posesiones, les resultaba más fácil ponerse en camino que a otros, y además estaban menos apegados emocionalmente a la vieja sociedad; ya se veían a sí mismos como marginados y proscritos.

Hay varias formas de averiguar si unos nómadas son moteros. La más fácil es mirar sus motos: si están muy personalizadas, lo más probable es que sean moteros. Si no hay ni un solo vehículo de cuatro ruedas, lo son con toda seguridad. Y como la mayoría lleva los colores de su banda en la chaqueta, como los punks callejeros, es más fácil identificar su grupo que los de otras clases de nómadas.

La organización dentro de un grupo de moteros es relativamente estricta, lo que refleja su visión del mundo como un lugar peligroso y hostil. El presidente de un clan (normalmente es un hombre) es el miembro más fuerte y, la mayoría de las veces, también uno de los más inteligentes, que logra su posición derrotando a todos los demás aspirantes en una pelea sin armas. Directamente bajo su mando están los miembros más brutales, que están organizados en una escuadra ejecutiva especial. Cualquier miembro de baja categoría (y con más razón cualquier miembro "a prueba", o aprendiz) que desobedezca las órdenes del presidente o de uno de sus inmediatos subordinados lo único que puede esperar es la expulsión con una serie de magulladuras nuevas y una notable carencia de moto.

Como se mencionó antes, la mala reputación que tienen todos los nómadas se debe en gran medida a los excesos de los moteros. Cualquiera de ellos es relativamente inofensivo en solitario, pero, cuando van en grupo, se vuelven impredecibles. Incluso otros nómadas se muestran cautos al tratar con moteros, ya que no se sabe cuándo alguno de ellos decidirá "chulearse" atravesando una tienda con la moto, agarrando a alguna chica que parezca disponible (o simplemente atractiva) o golpeando a alguien. Como una de las pocas reglas de oro que tienen los grupos de moteros es que, cuando uno de ellos se mete en una pelea, todos los demás tienen que ir a ayudarlo, cualquier disputa inopinada se puede convertir en una algarada de las gordas. Otros nómadas, cuando hay moteros en la misma zona, mantienen la guardia y dejan sus armas a mano, además de despejar las comunicaciones con todos los aliados que tengan.

Afortunadamente (para los demás), los moteros pasan al menos tanto tiempo peleándose entre ellos como intimidando a los extraños. Los clanes moteros, cuando tratan con otros que no lo son, procuran ayudarse entre sí,



HABILITADO REALCE INFRARROJO. HABILITADO MODO DE REALCE POR ORDENADOR

AV CL640, ASIGNADO A RESCATE DE CIVILES

VÍCTIMAS ADICIONALES. PEDIR APOYO.

PELIGRO DE COLISIÓN

VÍCTIMAS: NO-HOSTILES. RESCATAR, NO DISPARAR.

OBJETIVO DE LA MISIÓN: EVACUACIÓN DE CIVILES DE COSTA RICA.

pero cuando se enfrentan, cualquier noción de unidad salta por los aires.

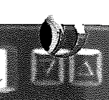
Aunque nadie recuerda cómo empezó, y no queda nadie que pueda reclamar la victoria, la guerra entre bandas más violenta y prolongada que se haya visto fue la que se produjo entre los Ángeles del Infierno y los Proscritos. Sus raíces se extienden hasta el siglo XX, y casi acabó con la cultura nómada en general. Si los Ángeles y los Proscritos se encontraban en cualquier sitio que no hubiera sido designado como terreno neutral, empezaba un tiroteo. Después de un tiempo, el que hubiera moteros cerca resultaba simplemente demasiado peligroso para cualquier población, lo que para los estáticos quería decir cualquier nómada de cualquier clase. De repente, todos los nómadas se vieron expulsados de las ciudades a las que llegaban, por lo que, al provocar la cólera de todos los demás grupos nómadas, los Ángeles y los Proscritos fueron perseguidos por ellos hasta su práctica desaparición.

En resumen, los forajidos moteros son tan impredecibles y peligrosos como las pandillas callejeras o los ciberpsicóticos. A menudo no sobreviven porque desperdician recursos luchando entre ellos en vez de colaborar para sobrevivir. Incluso los primeros grupos nómadas no se fiaban de ellos, y tal vez sea ésa la razón de que la mayoría de las guerras intertribales no sean abiertamente violentas. A pesar de todo, los moteros se han convertido en una parte aceptable de la sociedad nómada, muchas veces como grupos más pequeños o miembros de organizaciones mayores dispuestas a perdonar sus trifulcas. Y aunque los nómadas de hoy no se avergüenzan de este aspecto oscuro de su pasado, tampoco es que estén orgullosos de él.

OTROS GRUPOS DIVERSOS

Hay muchos otros grupos dentro de la cultura nómada norteamericana, tan diversos como los inmigrantes hispanohablantes antes mencionados o los exiliados quebequeses que se cansaron de Canadá. Otros grupos étnicos notables con gran presencia en las tribus nómadas son los caribeños (haitianos y jamaicanos entre ellos), los afro-americanos (incluidos los inmigrantes africanos recientes), los chino-americanos y los isleños del Pacífico. Hay todo tipo de gente integrada en la cultura nómada, pero sólo éstos conservan una cierta identidad cultural. Muchos de los que pertenecen a estas etnias han decidido ser simplemente nómadas y abandonar su cultura anterior. Esta elección depende únicamente de la familia, ya que, después de todo, la sociedad no puede obligar a nadie a formar parte de una cultura a la que sólo se pertenece por haber nacido en ella.





ESTRUCTURA DE LA FAMILIA NÓMADA

Sea cual sea su origen, los grupos de nómadas de Norteamérica se clasifican en varias estructuras diferentes dependiendo de su tamaño: familia, clan, tribu y nación. Cada grupo representa un campo de intereses distintos, pero los estáticos sólo conocen vagamente estas diferencias, si es que las conocen. Muchas de estas definiciones son generales, por lo que podrían variar en un cuarenta por ciento hacia arriba o hacia abajo. Aunque las autoridades y los medios de comunicación usan muchos de estos términos como sinónimos, no lo son.

Familia: 10 a 100 personas

La familia es la base de toda la sociedad nómada, ya que ésta surgió de las estructuras familiares clásicas. Sólo los que, durante el Colapso, quedaron a la deriva con un gran sentido de identidad familiar o cultural tuvieron la fortaleza y la gama de habilidades necesarias para sobrevivir a las tribulaciones a las que se enfrentaron. Los solitarios o inadaptados se integraron en la estructura de bandas de las ciudades o murieron solos y desamparados.

Clan: 300 a 1200 personas

El clan fue la primera de las unidades familiares neotribales. Representa a la familia extendida a consecuencia de los matrimonios y la convivencia, o, en entornos urbanos, al "vecindario". La familia extendida de Juan Aldecaldo fue la que constituyó el núcleo de la Nación Aldecaldo. Las familias extendidas de ciudades pequeñas han sido la base de otros clanes y naciones nómadas como los Joads, formados en los desolados pueblos agrícolas del periodo de la desertización.

Tribu: 10.000 a 30.000 personas

Las tribus son los agrupamientos más conocidos de las culturas nómadas. Fueron ellas las que, colaborando unas con otras, sentaron los precedentes de la economía nómada. Había casi veinte tribus diferentes trabajando en el Proyecto de Reacondicionamiento de Ciudad de Méjico, aunque todas estaban bajo la supervisión de los Aldecaldo. Como tribus, eran independientes de los Aldecaldo, pero no como obreros. Cuando se desplazan por áreas poco hospitalarias, las tribus pueden separarse en clanes individuales.

Nación: 100.000 a 1.000.000 de personas

La nación es la organización nómada más grande y reciente. Es un grupo de tribus aliadas que forman causa común y que normalmente están relacionadas. Se cree que el concepto de nación nómada hizo su aparición cuando varios tipos diferentes de tribus dedicadas a la construcción formaron una coalición con otros grupos nómadas especializados en expolio y transporte para firmar un importante contrato corporativo. Una nación sólo se reúne al completo muy pocas veces al año; las concentraciones masivas que tales reuniones suponen son, como mínimo, difíciles de organizar.

Extracto de *En los ojos:* entrevista con Jakob Mojave de Jamm Sammwich

JS: *Gracias por dedicarnos parte de su tiempo, Jakob. ¿Por qué no nos cuenta algo sobre usted para comenzar?*

Mojave: *Me llamo Jakob Mojave. Tengo treinta y dos años. Tengo una compañera desde hace seis, Sarah, y un hijo de dos años, Rik. Vamos con los Danzarines del Espíritu y solemos pasar el invierno en el sur de Utah. La verdad es que no hay mucho más que contar.*

JS: *¿Quiénes son los Danzarines del Espíritu?*

Mojave: *Somos una banda dedicada sobre todo a obras de construcción y algo de recuperación. También estamos afiliados a la Nación Serpiente.*

JS: *¿La Nación Serpiente? ¿No estuvieron implicados en algún asunto cerca de Seattle? ¿Una bomba o algo?*

Mojave: *La verdad es que no, bueno... (pausa prolongada) Tiene que comprender que la Nación Serpiente no es como la Aldecaldo o la Gente. Los Serpientes son una nación porque todas las tribus no alineadas querían seguir así. La Nación Serpiente es su manera de enviar representantes a los otros grupos nómadas sin tener que inclinar la cabeza ante ellos.*

JS: *¿Por qué se les llama la Nación Serpiente?*

Mojave: *¿Ha estudiado usted la historia de los primeros tiempos de Norteamérica?*

JS: *No demasiado, tuve una educación informal.*

Mojave: *Pues bien, había una bandera que tenía el dibujo de una serpiente y unas palabras. Decía: No Me Pises. Eso era lo que los padres fundadores querían decirle a Inglaterra: somos una serpiente, y si nos pisas te morderemos. Eso es lo que la Tribu Serpiente quiere decirle a la Norteamérica Corporativa. Somos la Serpiente, y si tratas de pisotearnos...*

JS: *¿Quieren ustedes que la Norteamérica Corporativa los deje en paz?*

Mojave: *Por supuesto que no. Quiero decir, ¿cómo íbamos a ganarnos la vida sin las corporaciones? Sólo queremos que nos traten con respeto. Yo no me pondría un traje todos los días para ir en coche hasta la oficina; pero las corporaciones pueden ser buenos patrones si se consigue un contrato por escrito.*

JS: *Así que no se fía de ellas.*

Mojave: *No, la verdad es que no.*

JS: *¿Qué historia hay detrás del nombre de los Danzarines del Espíritu?*

Mojave: *Usted no la entendería.*

JS: *Póngame a prueba.*

Mojave: *Será mejor que pase a otro tipo de preguntas.*

JS: *Entonces, ¿no va a contármelo?*

Mojave: *No.*

JS: *Hábleme de su compañera, Sarah.*

Mojave: *Cuando era pequeño estábamos obsesionados con las chicas. Me parecían tan extrañas. Mi hermano Bobby era el rey, era capaz de hablar con ellas sin ni siquiera ponerse nervioso. Cuando crecí, a mí también empezaron a dárseme*



bien. Salí con muchas, e incluso pensé en casarme con una de la Nación Gente. Cuando conocí a Sara fue como volver a tener otra vez diez años. Estaba tan trastornado que no tenía ganas de comer ni dormir. Nunca había encontrado una mujer como ella. Era ruda y dulce al mismo tiempo. Una noche estaba de guardia. Estaba escrutando el horizonte con el catalejo, y allí estaba ella. Se quedó fuera y estuvo hablando conmigo las seis horas. Cuando apareció mi relevo ella me pidió que la llevara a casa. Cuando llegamos a la tienda de su hermano me besó en la mejilla, y en ese momento supe que iba a ser ella. La cortejé durante varios meses y después conseguimos un trabajo en la construcción de un casino en Las Vegas; entonces me pidió que me fuera a vivir con ella. Lo demás es historia.

JS: *Ha dicho usted que es su compañera; ¿van a casarse?*

Mojave: *El matrimonio es una costumbre anticuada. La gente que se casa tiene sus propias razones, incluso tengo amigos casados; pero el matrimonio tiene toda esa carga de amor, honor, obediencia, etc. La ceremonia para ser compañeros se basa en la igualdad. Incluso llamarlo matrimonio es ofensivo.*

JS: *Lo siento. ¿Es practicante de alguna religión?*

Mojave: *Permítame dejar esto claro. Nosotros normalmente no hablamos de religión. Vamos a ver, yo soy una persona bastante espiritual. No me desagradan los botones ni comulgo con Dios, ni nada de eso, pero me considero religioso. Mucha gente ha muerto porque otros pensaban que los que no opinaran igual que ellos debían ser exterminados, incluso aquí, en Norteamérica. Nosotros, al menos la mayoría de los hermanos que conozco, creemos que lo mejor es que el que necesite una religión en su vida vaya a por ella. A veces ella viene a por ti. Pero no vamos diciéndolo por ahí a voz en grito... alguien podría ofenderse.*

JS: *Muchos nómadas son cristianos y también hay muchos musulmanes; ¿esto supone algún problema?*

Mojave: *No, porque no hablamos de ello. Respetamos la libertad de creer de los demás. Yo también respeto el derecho a equivocarse de los demás. (risas)*

JS: *¿Es cierto que las mujeres se consideran una propiedad en el islam?*

Mojave: *¿Por qué no lee un libro o algo? Nadie en su sano juicio considera a otra persona como una propiedad. Las mujeres existen. Es así de simple. Me gustaría verle decir eso a Sarah... ella es musulmana. (se ríe otra vez)*

JS: *¿Usted no es musulmán?*

Mojave: *No. ¿A qué viene eso?*

JS: *¿No tienen prohibiciones respecto a ciertos alimentos?*

Mojave: *Sí, pero la mayoría de nosotros tenemos opiniones parecidas en las Tribus. Rara vez comemos carne, de todas formas; ingerimos la mayoría de las proteínas de los cultivos de tanques pocs y los lácteos son demasiado difíciles de conservar en carretera. Así que a ese respecto no tenemos problemas. ¿Siguiente pregunta?*

JS: *¿A qué se dedica en los Danzarines del Espíritu?*

Mojave: *Soy médico.*

JS: *Debe de ser muy emocionante.*

Mojave: *La verdad es que ahora no. Pero lo fue. Cuando llegó el Colapso yo tenía unos ocho años. Mi padre era médico así que nos fue bien. Hubo un brote de SIDA-3 en Portland, así que nos largamos de allí. Nos unimos a un grupo de moteros que se dirigían a Colorado y terminamos quedándonos un tiempo con una de las primeras familias de la Nación Gente; papá les curaba y yo hacía de ayudante para aprender. Yo también leía mucho. Ahora no es tan emocionante, la mayoría de la gente simplemente me pide mi opinión. Cuando no hay nadie a quien atender me dedico a cocinar.*

JS: *Así que la gente le pide su opinión. ¿Por qué?*

Mojave: *Sé muchas cosas diferentes. Algunos lo llaman sabiduría. Sobre todo intento ver las cosas desde diversos ángulos. De todas maneras, mi padre lo hace mejor.*

JS: *¿Su padre vive todavía? ¿Qué edad tiene?*

Mojave: *Sesenta y dos años.*

JS: *¿Cómo se siente al conocer a su padre? Yo no tuve esa suerte...*

Mojave: *Papá todavía me sorprende. Ha visto tantas cosas. Era médico, así que para empezar tuvo una buena educación, pero siempre parece que ha visto o hecho algo que da respuesta a cualquier pregunta. Una vez estábamos cruzando Montana y un gran... (hace una mueca) no, tardaría horas en explicarle esa historia a un estático. Tan sólo quiero decir que me gustaría que hubiera más gente como él.*

JS: *¿Y su madre?*

Mojave: *Murió antes de que nos marcháramos de Portland.*

JS: *El ser padre usted mismo, ¿le sirve para entenderlo mejor?*

Mojave: *Pues, entiendo por qué hizo algunas cosas que en su momento me desconcertaron. Rik, mi hijo, también me enseña muchas cosas. Los niños son muy importantes. Es algo que la mayoría de los estáticos no parecen comprender. Los niños son el futuro. Sin ellos las cosas se acabarían. Por ejemplo, estos chicos que recogimos en Boise. Tenían trece años y no sabían leer nada salvo las señales. ¿Cómo puede permitir alguien que sus hijos crezcan así? Su madre estaba pendiente de la tele todo el día. Les mandamos a la escuela un día después de que los cogieran robando comida. Ojalá los hubiera visto. Creían que iban a matarlos. Algunos de los guerreros tuvieron que pegarles. Yo les cogí las manos y se las puse sobre unos terminales. Después de dieciséis horas los desconecté. Querían aprender, así que les enseñamos. A su madre no parecía importarle lo que hicieran, así que cuando nos marchamos vinieron con nosotros. Uno de ellos está estudiando para ser mi aprendiz.*

JS: *La educación es importante, estoy de acuerdo, pero ¿por qué es importante para usted?*

Mojave: *Porque cuando uno es un ignorante Los Poderosos pueden manipularlo fácilmente. Los Poderosos quieren que todos seamos ignorantes, porque si no aprendemos no haremos preguntas. A ellos no les gustan en absoluto las preguntas.*

JS: *¿Quiénes son Los Poderosos?*

Mojave: *El gobierno, las corporaciones, los fascistas, los socialistas... el enemigo. Cualquiera que intente convencernos de que no sabemos qué es lo mejor para nosotros.*

JS: *Entonces, ¿qué podemos hacer para mantenernos a salvo de Los Poderosos?*

Mojave: *Tomar medidas. Leer libros, tener armas, enterarse de las noticias por diferentes fuentes. Sobre todo, no creer nada de lo que diga la tele, a menos que uno lo vea con sus propios ojos. Para los que se creen lo que dice la caja tonta, todos los nómadas son salvajes asesinos. No creo que usted quisiera entrevistar a nadie así, ¿cierto?*

JS: *Cierto.*



Zona Prohibida: Wyoming Socialista

Zonas-Agr. Corporativas: Trabajo Estacional

Zona Prohibida: Sur de California

Reuniones Nómadas / Zonas de Invernada

Seattle
Tacoma
Olympia
Port/Sal Metroplex
Horse Heaven
Eugene
Klamath Falls
Berchtesgaden
Boise
Helena
Billings
Grand Prairie
Bismarck
Agri-Communities
Arcadia
Golconda
Los Juegos
Reno
Carson City
Sacramento
Berk/Oak Metroplex
Stockton
San Francisco
San Jose
Fresno
Monterey
Stateline
Night City
Salt Lake City
Cheyenne
Avalon (Agri-Comm)
Hydropolis
Denver
Colorado Springs
AD2008
Las Vegas
L.A. Metroplex
Flagstaff
Alpha
Phoenix
Tucson
Albequerque
Roswell
The Caves
El Paso
Amarillo
Boise City
Oklahoma City
Wichita
Sherman
San Antonio
Laredo
McAllen
Honolulu
Hilo
Verdant Forks
Philogaia
Fairbanks
Cicely
Anchorage
Juneau



Feria de la Cosecha

Equipos Avanzados para la Prolongación del Tren de Levitación Magnética

Zona Prohibida: ¡Bioplaga!

Zona Urbana Concentrac. Corp.: ¡Mantenerse Alejado!

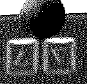
Zona Prohibida: ¡Bioplaga!

Ciudades Nómadas del Golfo: El Archipiélago de Hierro

Deadwood
Duluth
Newtown
Yelarcot
Minneapolis St. Paul 'Plex
Madison
Grand Rapids
Lansing
Kalamazoo
Detroit
Toledo
Chicago Port
Chicago
Gary
South Bend
Ft. Wayne
Davenport
Des Moines
Silo
Indiana State Checkpoint HQ
Indianapolis
Springfield
Agri-Communities
Kansas City
Saint Louis
Jefferson City
Springfield
Catawba
Cleveland
Youngstown
Canton
Columbus
Dayton
Cincinnati
Louisville
Frankfort
Upson Downs
Lexington
Huntington
Charleston
Corporate Communities
Corporate Communities
Beaver Falls
Pittsburgh
Washington
Niagara Falls
Buffalo
Rochester
Syracuse
Binghamton
Albany
Scranton
Harrisburg
Allentown
Newark
New York
Trenton
Philadelphia
York
Baltimore
Atlantic City
Dover
New Greenspring
Washington D.C.
Annapolis
Richmond
Norfolk
Newport Mews
Montpelier
Concord
Manchester
Boston Metroplex
Springfield
Hartford
Providence
New Haven
Augusta
Bangor
Greensboro (in Axis)
Raleigh (Axis)
Johnson City
Greeneville
Nashville
Memphis
Volunteer Academy
Huntsville
Little Rock
Charleston
Macon
Savannah
Columbus
Issaquena
Jackson
Montgomery
Dothan
Mobile
Baton Rouge
New Orleans
Tallahassee
Jacksonville
Daytona Beach
The Mouse
Melbourne
Meta Key
W. Palm Beach
Atlantis
Miami
Beaumont
Houston
New Galveston

	Recorrido del Tren de Lev. Magn.
	Recorrido del Tren Lev. Magn. en const.
	Autopistas
	Carreteras de Enlace
	Accidente Nuclear
	Impacto de Roca Orbital
	Ciudad Nueva
	Ciudad Corporativa
	Ciudad Neo-Feudal
	Ciudad Antigua
	Ciudad Fantasma

LAS SIETE NACIONES



En Norteamérica hay algo más de siete millones de nómadas; más de la mi tad de ellos pertenecen a una de las siete Naciones Nómadas. Estos grupos están compuestos de clanes, tribus y familias con intereses, enemigos u objetivos comunes. La mayor de ellas se autodenomina la Nación Serpiente, mientras que la más pequeña es una corporación en manos de nómadas: MetaCorp. Entre estos dos extremos se encuentran la Nación Blood, la Nación Gente, los Joads, la Nación Thelas y los Aldecaldos.

Las Siete Naciones se constituyeron mediante una serie de tratados oficiosos y conferencias en todo el país; estas asambleas todavía se siguen celebrando hoy día. Las reuniones más masivas de las Naciones se dan después de la temporada de cosecha. La cosecha es una ocasión especial para los nómadas, ya que muchos descienden de agricultores inmigrantes. Es una época de abundancia: de comida, de trabajo y por tanto de fiestas. En el pasado, hasta un cuarenta por ciento de la población nómada norteamericana se ha concentrado en diversos lugares para tratar asuntos y celebrar fiestas en las postrimerías del otoño.

La Nación Serpiente

Aunque oficialmente está considerada el mayor de los grupos nómadas, la Nación Serpiente no es una verdadera nación a ojos de muchos norteamericanos, tanto nómadas como estáticos. Los nómadas en general son gente muy libertaria e independiente, y la Nación Serpiente es una confederación abierta formada por aquellos que, aunque querían conservar su autonomía, deseaban tener voz propia en la política nómada. Se pueden considerar los portavoces oficiosos de toda la población nómada independiente, y en efecto suelen representar fielmente los intereses de los nómadas no alineados.

La Nación Serpiente se creó en respuesta a la formación de las otras seis naciones. Conforme estos grandes grupos comenzaron a influir y afectar a las comunidades nómada y estática, los grupos más pequeños comprendieron que para hacer valer sus intereses (a menudo diferentes de los demás), tenían que hacer causa común. La Serpiente es la que tiene una organización menos rígida de entre las Siete Naciones; su filosofía está muy bien representada por su bandera inspirada en la época de la Revolución. Sobre campo rojo está representada una serpiente en secciones. Separadas, estas secciones son inofensivas, pero unidas pueden atacar a sus enemigos. El lema de la Nación Serpiente es sencillo: "No Me Pises".

Los miembros de esta Nación son más heterogéneos que los de todas las demás, y su economía no se basa en una actividad determinada. Al contrario que los Bloods con sus circos y los Metas con su construcción marina, la Nación Serpiente es un agregado de familias implicadas en todos los tipos de actividades de la economía nómada. En los dos últimos años, los Serpientes han invertido mucho esfuerzo en obtener trabajos de construcción y recuperación más lucrativos. Algunas de sus bandas participaron en la construcción del Tren de Levitación Magnética Transcontinental, en Balsam City y en los proyectos de ConAg en Kansas, haciéndose así con una sólida experiencia. La política de esta Nación ha pasado a centrarse en aumentar su comerciabilidad frente a las experimentadas cuadrillas de otras Naciones en este tipo de proyectos. Los serpientes no están satisfechos con los resultados de esta competición hasta la fecha.

El líder actual de la nación es Freddie Douglas. Freddie nació en una familia mormona del desierto de Utah. No le divierten los juegos de poder con los que disfrutan otros grupos y preferiría vivir en un mundo donde no tuviera que tratar con otras naciones y pudiera volver a la sencilla existencia de nómada independiente. Como dirigente, el Sr. Douglas tiene relativamente poca experiencia —sólo hace una década que es nómada—, pero fue elegido para este puesto por su estabilidad y su disposición a trabajar con extraños. Sus consejos han dado buen resultado y muchos valoran su opinión y respetan sus éxitos aunque personalmente no les caiga bien.

Freddie Douglas
Tribu Serpiente

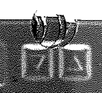
INT: 8	REF: 7	TEC: 8	FRI: 10
SUE: 7	MOV: 6	ATR: 7	TCO: 6
EMP: 6	CE: Familia +10		REP: 9

Freddie Douglas llegó a la Tribu Serpiente desde la zona de Utah. Mulato de ascendencia anglo-africana, Freddie no era demasiado popular al principio de su carrera. Antes de adoptar su nombre actual, le llamaban M-Perro, y con ese apodo dirigía gran parte del tráfico de drogas del Pacífico Noroccidental desde Seattle. Cuando se lanzó la bomba vírica sobre Sudamérica, a M-Perro le vino tan mal como a sus competidores traficantes.

La guerra entre las redes de distribución del resto de las drogas en Norteamérica no fue demasiado feroz. Los traficantes sabían que ya habían perdido la guerra de verdad y que sólo estaban disputándose las migajas. M-Perro vio cómo su organización empezaba a derrumbarse a su alrededor, así que reunió a sus colaboradores más estrechos y se retiró del negocio.

En los años siguientes, los Perros, como empezaron a llamarlos, hicieron lo que pudieron para sobrevivir. Le llevaban ventaja al resto de Norteamérica, ya que a ellos el Colapso les había llegado con unos años de antelación y ya

continúa en la página 20



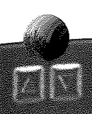
continúa en la página 20

estaban saliendo a flote cuando el resto del país empezó a hundirse. Como otros grupos nómadas emergentes, los Perros se hicieron conocidos, reuniendo gente adecuada, organizando y sobreponiéndose. Se convirtieron en una organización poderosa en el Noroeste del Pacífico, pero no sin problemas.

Los grupos separatistas arios como el Orden hacía tiempo que se habían establecido también en el Noroeste y no les gustaba la gente que se incorporaba a los Perros: criminales y rebeldes negros; y quien menos les gustaba era Freddie (como se hacía llamar ahora). En uno de las últimas escaramuzas entre ambos bandos, los grupos arios asaltaron el campamento de los Perros. Mas de un centenar de miembros de cada bando murieron aquella noche. Freddie perdió a su mujer y a su hijo pequeño, además de su ojo izquierdo y de quedarse con el brazo izquierdo inutilizado, cuando un misil rudimentario impactó en su coche.

Después de lamentarse durante años, ha decidido seguir luchando. Las dotes de organización que adquirió con el tráfico de drogas le han sido muy útiles a la hora de montar su clan. Cuando se crearon las Naciones, Freddie estaba allí. Observó con gran atención, igual que muchos de los nómadas que asistieron, y se mantuvo en contacto permanente con los jefes de varias otras tribus notables con puntos de vista similares. Estaba decidido a seguir siendo independiente, pero no pudo ser. Cuando las cosas empezaron a moverse, Freddie y los otros se pusieron nerviosos ante el tamaño y la fuerza de las nuevas Naciones Nómadas. Pensaron que tenían que estar a su altura para competir y que tenían que competir si querían sobrevivir, así que decidieron formar una coalición para proteger sus intereses: la Nación Serpiente. Los otros jefes escogieron a Freddie para que fuera su representante.

Freddie Douglas es un hombre capaz, con la fuerza suficiente para imponer su voluntad e inteligencia para saber que a menudo la fuerza no es la mejor solución. Ha visto los juegos de poder que practican otros, pero a él no le divierten. De hecho, muchas veces le gustaría volver a ser un simple consejero.



Los Joads

La familia Joad original procedía de Oklahoma, Texas y Kansas. Lo que los puso en marcha no fue una crisis económica, sino ecológica: al quedar estériles los terrenos de cultivo, los que vivían de ellos empezaron a morir de hambre. En 1998 las grandes tormentas de polvo acabaron con cualquier posibilidad de seguir cultivando durante bastante tiempo, así que los que pudieron se encaminaron hacia el Oeste en dirección a California, por la única razón de que parecía más fácil que dirigirse hacia el Este a través de las zonas de población más densa de la Norteamérica del Colapso. Esta masa de agricultores (que todavía no estaban organizados en modo alguno) llegó a Colorado y allí, encontrando un lugar donde descansar, se asentaron unos cuantos meses.

La vida fue dura en este periodo para la gente que más tarde se convertiría en los Joads. Lo único que querían era descansar un tiempo, conseguir comida y pasar el inminente otoño en relativa paz. Se podía encontrar suficientes alimentos (si se sabía dónde buscar) y las familias tenían que prepararse para atravesar las Montañas Rocosas. Pero los habitantes de la zona estaban muy disgustados con la llegada de forasteros hambrientos. Una noche, unos cuantos centenares de personas de la población local organizaron un asalto para dispersar a estos nuevos refugiados.

Los viajeros eran granjeros y aldeanos, no muy diferentes de los que venían a matarlos. Eran particulares que iban a lo suyo y no buscaban problemas, pero también estaban preparados para enfrentarse a las dificultades. La mayoría de estas familias tenían armas defensivas o de caza y, como sabían que otros estaban en circunstancias tan malas como las suyas, habían apostado centinelas. Cuando los atacantes se abalanzaron sobre ellos de noche, no obtuvieron la victoria fácil que esperaban; el asalto, que estaba mal planeado, se vino abajo rápidamente y a lo largo de la noche la situación degeneró en una serie de tiroteos desperdigados a lo largo de las zonas rurales de Colorado. De todas formas, la sorpresa y el armamento jugaron a favor de los asaltantes, que se retiraron sin bajas considerables.

El ataque a traición enfureció a los viajeros, pues casi cuatrocientos de los suyos murieron durante la noche. Al día siguiente, Malachi, un hombre religioso según se dice, tuvo la idea de que cada familia enviara un representante a una asamblea. El representante no debía ser el miembro más capacitado para defender a la familia, ya que debía permanecer de guardia por si volvían los atacantes, sino alguien en el que todos confiaran.

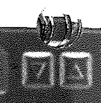
Aquella mañana, ciento veinte refugiados se sentaron en una asamblea. Malachi, por haber tenido la idea, hizo de presidente. Todos estaban cansados, dijo. Todavía les quedaba un largo camino por recorrer hasta California, ¿y qué es lo que harían una vez que llegaran allí? Había oído que otras personas que, como ellos, habían perdido su hogar y su trabajo, habían formado una coalición para trabajar para el gobierno: recuperación de materiales, proyectos de irrigación, cosas que muchos de ellos sabían hacer. Habló de defenderse, de proteger a los niños y del duro invierno que les esperaba. Malachi pidió a los representantes que dijeran con franqueza lo que pensaban. Ellos, como hombres de pocas palabras que eran, hablaron con brevedad. Después de unas cua-

Arrebato

Uno de los "rituales" más frecuentes en la comunidad nómada es aquél que los medios de comunicación que le son adversos denominan *arrebato*. Ocurre cuando un grupo de nómadas, todos jóvenes normalmente, se aventuran en la sociedad estática para "ver de qué va". Es algo que se viene dando desde hace poco tiempo en esta comunidad, pero ha ganado cierto predicamento entre la juventud. A pesar del nombre y de lo que dicen los medios, la mayoría de los arrebatos son pacíficos y aburridos. Aunque, de vez en cuando, algunos son un poco más animados. Son estos últimos los que salen en las noticias y los que inspiran esas películas "basadas en hechos reales".

Una de las formas más comunes de arrebato es una fiesta organizada en torno a alguna reunión o acontecimiento, a menudo un concierto de rock al que asisten tanto nómadas como estáticos. Un grupo de jóvenes nómadas sale de su campamento y se dirige al lugar donde va a tener lugar el evento con unos días de antelación. Frecuentan bares y curiosean por la zona, intentando comprender qué es lo que tiene de interesante y por qué alguien que no estuviera loco querría quedarse allí tanto tiempo. A veces algún estático seduce a algunos nómadas, o viceversa, y éstos terminan quedándose un tiempo. Muchas veces hay problemas con novios furiosos, punks callejeros o con las autoridades locales. Entonces es cuando las cosas se ponen feas. Los nómadas tienden a formar una piña, ya que están acostumbrados a una sociedad que desaprueba la rebeldía. Para la población local, los nómadas son rebeldes, y consideran su misma existencia como una afrenta. Con estos prejuicios por ambas partes, no es de extrañar que haya tantos problemas. Después de una reyerta con alguno de los elementos susodichos, los nómadas suelen quitarse de en medio; es su modo de vida. A veces es necesario que los hermanos del clan vengan a rescatarlos en caballos blancos (sólo en sentido figurado, por supuesto). Muchos nómadas se han unido a los clanes por causa de una aventura de arrebato... y muchos se han marchado también por lo mismo.





MALACHI JOAD
LOS JOADS

INT: 10	REF: 7	TEC: 7	FRI: 9
SUE: 8	MOV: 7	ATR: 5	TCO: 6
EMP: 9	CE: Familia +10		REP: 10

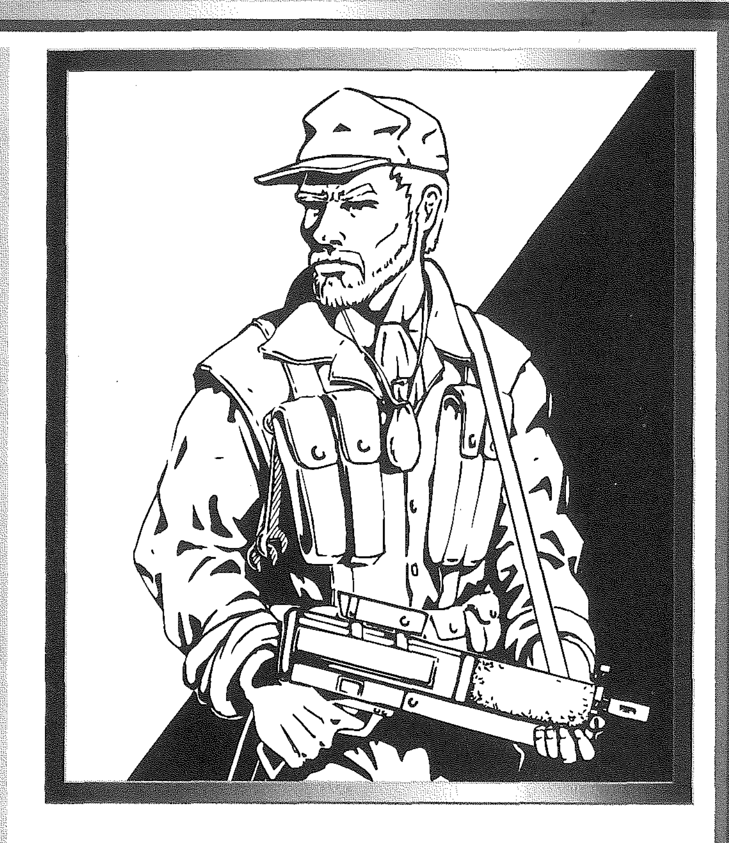
A Malachi Joad se le ha llamado el primer nómada. Su clarividencia e influencia unieron a los primeros miembros de lo que luego fue el Clan Joad. En su Nación, se le tiene una reverencia casi religiosa, pero, en sus pocas declaraciones de cara al exterior, Malachi ha hecho lo posible por desinflar su propia reputación. Es duro ser una leyenda, aunque, mientras su pelo rojo ha ido encaneciendo, Malachi ha venido soportando su título con aplomo.

Es reticente a hablar de su pasado. Se cree que tenía veintitantos años cuando las tormentas de polvo llegaron a Oklahoma, y que era agricultor, predicador, preso o soldado. Él opina que su pasado no importa, ni el de nadie; para él, lo que cualquiera de los Joads hiciera antes de incorporarse a las tribus es irrelevante, sólo lo que hacen con sus vidas ahora que están allí tiene trascendencia.

Malachi siempre ha tenido un proyecto para los nómadas. Al principio era tan sólo que mantuvieran unas relaciones justas y equitativas entre ellos mismos. Después se extendió a que hubiera juego limpio entre bandas que tenían que trabajar juntas, y por último los Joads se convirtieron en la primera nación con tratados entre sus tribus principales. Los Joads han trabajado en todas las industrias nómadas, tanto por elección propia como a consecuencia de las circunstancias. Les da igual cuál sea el trabajo en un día determinado si con ello pueden sobrevivir, prosperar con su esfuerzo y criar a sus hijos.

Conforme la tribu crecía, muchas de las ideas de Malachi fueron criticadas: que se dejara que los niños de los estáticos asistieran a las escuelas Joad, que se contratara a algunas bandas para evitar que destrozaran proyectos nómadas, que se aceptaran refugiados de la Larga Marcha. Pero en todos los casos, el tiempo le ha dado la razón, lo que a su vez ha conseguido que los Joads en general acepten muchos de sus proyectos personales. Aun así, Malachi no se ha dormido en los laureles y, como Juan Aldecaldo, querría ahorrarle a su nación una politización de su futuro, pero comprende que se está haciendo mayor y, como no encuentre pronto a un sucesor, no habrá elección.

Malachi Joad es un hombre alto y delgado con el pelo del color de la ceniza y la arena. Tiene la piel bronceada y sus rasgos son tan neutros que se especula a sus espaldas acerca de su origen étnico. Tiene una voz fuerte, tranquila y uniforme, la voz de la autoridad. Malachi, al igual que otros miembros de los Joads, usa vaqueros y camisas holgadas hechas a mano. Su ropa lleva adornos que recuerdan dibujos navajos. También lleva un chaleco procedente de los excedentes del ejército, reforzado y blindado, con numerosos bolsillos en los que lleva herramientas. Malachi suele viajar con menos personas en su comitiva que los demás jefes nómadas, y procura evitar desplazamientos salvo en las ocasiones más importantes.



tro horas quedó claro que todos los presentes estaban de acuerdo.

Todos querían protección para sus familias, venganza contra los asaltantes y libertad para abandonar aquella coalición provisional cuando lo juzgaran oportuno. Malachi contestó que todos sus temores y deseos tenían razón de ser, y que podían enfrentarse juntos a estas adversidades firmando una alianza. Dijo que las grandes ideas siempre se debían poner por escrito; el pacto del Mayflower, la Declaración de Independencia y la Constitución estaban escritos de forma que todo el mundo pudiera leerlos. Nadie sabe a ciencia cierta quién escribió la versión original del Pacto, así que la cuestión se está convirtiendo rápidamente en una leyenda. La redacción se suele atribuir a Malachi Joad, pero él lo niega. El acuerdo que firmaron al día siguiente era muy sencillo y ha sido la inspiración del Código Nómada actual (ver página 7):

- **Protege primero a tu familia y después al Clan.**
- **No robes a otros miembros del Clan.**
- **No acapares nada que pueda beneficiar a otros miembros del Clan.**

También se decidió que los miembros sanos fueran al pueblo a pagarles en especie a los habitantes por su malicioso ataque, a pesar de las objeciones de Malachi a la venganza. No planearon una matanza a sangre fría, como la que habían pretendido sus enemigos, sino que pensaban robarles las provisiones para dejarles sin recursos con los que pasar el invierno. No fue eso lo que ocurrió.

El pueblo era una comunidad agrícola de unas dos mil almas. Durante la noche, los nómadas llegaron furtivamente y saquearon todas las granjas, tiendas y casas que pudieron. Varios de los nómadas se desmandaron y cometieron asesinatos por odio o venganza, algunos violaron e incendiaron, y otros



raptaron muchachos o muchachas, según sus preferencias. Por supuesto, los habitantes que estaban alerta se defendieron a tiros de los nómadas. Después de unas cuantas horas, los acontecimientos degeneraron en un caos total. Para cuando amaneció, los nómadas habían matado a un tercio de la población, raptado a muchos otros y saqueado todo lo que tenía valor.

Malachi estaba furioso, como otros muchos nómadas. Sabían que lo que quedara de las autoridades pronto estaría buscándolos, quizá con los restos de la Guardia Nacional, así que hicieron lo mejor que podían hacer dadas las circunstancias: correr.

Una semana después, el terremoto del 98 despojó a Los Ángeles de su status de tierra de leche y miel. Al principio, esto supuso un revés para los nómadas, pero los más perspicaces de entre ellos se dieron cuenta de que allí podrían conseguir trabajo, así que acamparon en una zona apartada y mandaron emisarios a hablar con las autoridades. Al final, los Joads consiguieron el contrato para la reconstrucción de Los Ángeles adelantándose a dos grupos con más experiencia, por aquel entonces el negocio más lucrativo que los nómadas habían hecho. Los Joads se llevaron la parte del león del trabajo, pero, para no despertar odios ni envidias, dejaron al más experimentado clan Aldecaldo supervisar el proyecto y contratar los obreros adicionales que hicieran falta.

Los Joads trabajaron duro y prosperaron en L.A. Después de terminar el contrato, se dirigieron al Noroeste, para despejar y roturar las zonas de bosque quemado. Algunos se quedaron en California trabajando en otras obras de construcción y otros se fueron con sus hermanos nómadas del Tren de Levitación Magnética TransContinental. En todos los sectores, su prosperidad ha aumentado.

A pesar de ello, el resto de los nómadas evitaron durante un tiempo a este clan. Su trasfondo era muy diferente del de la mayoría de los otros y su disposición a aceptar extraños los hacía aun más sospechosos. Muchos de los demás clanes temían que fueran a convertirse en otra banda que les hiciera las cosas más difíciles. Estos temores resultaron infundados, pero los Joads tardaron años en demostrárselo a los demás nómadas.

El nombre "Joad" no lo adoptó el propio clan, sino que era un guiño a los Okies del clásico de Steinbeck, *Las uvas de la ira*, (N. del T.: La familia Joad es la protagonista de la novela; los Okies son los granjeros arruinados de Oklahoma) que fue utilizado por primera vez en un anuncio de la CNN a principios de 1998. El término designaba en general a los desposeídos por las tormentas de polvo de aquel año, pero debido al buen papel del clan en la reconstrucción de Los Ángeles, el nombre pronto quedó indisolublemente ligado a ese grupo concreto de nómadas. Después de un tiempo, algunos miembros aceptaron el nombre para firmar documentos legales, el primero de ellos Malachi, que firmó como "Joad" el contrato con la Ciudad de Los Ángeles. Todavía se discute si lo hizo así en un acto de clarividencia o como una declaración irónica de identidad social.

Al contrario que otros grupos nómadas, los Joads han hecho lo posible por apartarse de la cultura de los estáticos y se encuentran muy incómodos en lo que consideran situaciones "estáticas". Nunca montan sus campamentos dentro de los límites de una ciudad, y muchas supersticiones antiguas han adquirido una importancia religiosa para el clan: los fantasmas de la ciudad, los espíritus del camino abierto, el genio de la época, el temor a ser encarcelado y muchas otras creencias que ahora dan forma a su visión del mundo.

La Nación Blood

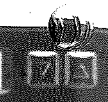
Como consecuencia indirecta del Colapso, la ciudad de Miami terminó de convertirse en una zona de guerra total. Esta ciudad había sido el centro del tráfico de drogas de Norteamérica durante casi veinte años y, en la época previa al Colapso, también había estado sometida a una inmigración masiva, tanto legal como ilegal, procedente de Cuba y Haití. El influjo de inmigrantes ilegales aumentó de forma alarmante al calentarse la situación en América Central o Sudamérica y Miami se hinchó hasta reventar. Muchos de estos inmigrantes estaban relacionados con diversas organizaciones criminales de sus países de origen antes de llegar a EE.UU. Sin esas conexiones, la mayoría no hubiera podido salir de la zona bélica.

Naturalmente, estas organizaciones estaban dominadas por los diversos cárteles de la droga. Después de la destrucción de las cosechas de estupefacientes por la bioplaga en 1992, su autoridad se vino abajo. Una por una, las zonas productoras de narcóticos de Sudamérica fueron destruidas. Sin cultivos comerciales que produjeran materias primas baratas y con una sequía que no parecía que fuera a terminar pronto, estos elementos delictivos empezaron a vivir de otros como ellos en una tentativa desesperada de monopolizar el negocio de las drogas sintéticas. Al principio, la violencia se extendió a toda la nación a causa de la guerra a muerte entre cárteles. Al cabo la violencia cesó en casi todos los sitios, pero en Miami se recrudeció hasta que la ciudad estalló en llamas. Incapaz de parar la guerra, el gobierno aisló la zona y dejó que los combatientes se agotaran. No era cuestión de salvar vidas inocentes; la mayoría de la gente honrada (y con dinero) se había marchado de Miami cuando empezó el conflicto. La ciudad ya estaba destruida y las bandas habían prometido no abandonar nunca su territorio.

A principios de 1996, la guerra había acabado; Miami estaba tan asolada como Beirut, llena de edificios medio derrumbados y coches cosidos a balazos. Sobre este espléndido reino se alzaban los Bloods, justo a tiempo para lo peor del Colapso.

Los Bloods originales eran una organización criminal con células por todos los EE.UU., probablemente aparecidos en los desiertos de Los Ángeles Centro-Sur, pero los que emergieron de las ruinas de Miami eran de una clase distinta. Los haitianos y otros inmigrantes caribeños habían traído consigo la santería y el vudú. Los Bloods se habían convertido en un batiburrillo de culturas caribeñas, afro-americanas y cubano-sudamericanas... eran supervivientes curtidos y con una fe.

Hoy en día los Bloods se han apartado tanto de sus raíces como bandas asentadas que ni siquiera se parecen a sus homónimos de antes del Colapso. Cuando éste se produjo en Florida, fue otro eslabón más de una larga cadena de desastres; el estado se había tambaleado a causa de los disturbios, huracanes y accidentes industriales de la década anterior. Lo que caracterizó al Colapso fue que nunca llegó ayuda, que las



SANTERÍA Y VUDÚ

La santería y el Vudú (como se llama equivocadamente al *voudun*) son religiones politeístas que se sincretizaron con el cristianismo cuando éste llegó al Nuevo Mundo. El cristianismo, tal como se practica en la mayor parte de Sudamérica, nunca ha sido una religión monoteísta. Cuando los misioneros predicaban el Evangelio, los fieles de los credos politeístas indígenas identificaban a los santos y profetas menores con aspectos de sus propios semidioses: las imágenes de la diosa madre se convirtieron en la Virgen María y, por otra parte, ¿para qué rezar a un Dios que se ocupa de todos los pecados, cuando se le puede pedir una pequeña intercesión a un Santo benevolente y específico para ese tipo de pecado? Así que, en vez de convertirse, estos pueblos caribeños transformaron el cristianismo en otra versión de su fe. Los Bloods son muy devotos de estas religiones.

Cuando la santería y el vudú arraigaron en la red de bandas de los Bloods en mitad del conflicto de Miami, éstas se convirtieron en un matriarcado. Primero la Houngan (y otras sacerdotisas) se hicieron consejeras de los líderes de las diferentes bandas y, cuando la violencia tuvo sus consecuencias, asumieron el mando. Finalmente llegó la paz a Miami y las jefas de los Bloods (como Nelly Sin y Mary Panacea) reconstruyeron los grupos desde cero, separando entre sí a los miembros más violentos. Sabían que un único combatiente puede hacer mucho menos daño que un grupo y pusieron en práctica la dispersión como medio de erradicar estos elementos violentos e incorregibles.

cosas nunca mejoraron y que murió más gente que nunca, hasta que casi no quedó nada a excepción del Ratón, el parque de Everglades y el Circo.

El Ratón era la Walt Disney Corporation. Disney había invertido años y miles de millones en la economía de Florida. Habían construido carreteras e infraestructuras, la mayor parte de la economía de la zona de Orlando dependía de ellos, e incluso tenían su propia ciudad, Buena Vista. Cuando el Colapso se cernió sobre el Estado del Sol, se prepararon para lo peor. Disney era una corporación grande y poderosa, que controlaba otras corporaciones grandes y poderosas, así que tenía planes de emergencia para casi cualquier eventualidad. Al empeorar la situación, El Ratón se cavó una madriguera y se puso a esperar. La declaración de la Ley Marcial en 1996 fue la que obligó por fin a cerrar temporalmente el parque, cierre que duraría cinco años. En ese tiempo, las reservas del Ratón se agotaron. La Corporación Disney pidió permiso de reorganización por bancarrota en 1998. En algún momento de 1999, los Bloods se desplazaron de las ruinas de Miami a un Walt Disney World abandonado y allí encontraron su vocación.

Hace tiempo que al Circo Ringling Brothers, Barnum & Bailey se le ha llamado "El Mayor Espectáculo del Mundo". El circo, que antiguamente tenía su cuartel general en Tampa Bay, fue vendido a la Disney justo antes del crack de 1994. Cuando el Colapso hizo demasiado caro (y peligroso) el seguir con los viajes, el Circo se asentó en unas instalaciones permanentes y más seguras en Buena Vista. Cuando cerraron los parques, a muchas de las familias de los empleados y accionistas se les permitió mudarse allí para que se mantuvieran leales y por seguridad. Cuando los Bloods tomaron las riendas en 1999, a las familias que seguían allí se les permitió a quedarse; de hecho se las animó a ello. La combinación de los empleados de Disney, el Circo y los Bloods creó el mayor espectáculo itinerante del nuevo milenio. En el año 2000, los Bloods iniciaron su primera Gira Nacional. Antes, más de diez mil personas iban en cada una de las cuatro caravanas, pero ahora se han reducido a unas cinco mil por espectáculo. También se pusieron en marcha independientemente otros entretenimientos a menor escala, algunos de ellos basados en "experiencias sensoriales" de última tecnología o no. Los Bloods no sólo entretenían a los estáticos, sino también a otros grupos nómadas; dos de sus montajes más duraderos y lucrativos de los primeros tiempos eran para los obreros de las reconstrucciones de Los Ángeles y Ciudad de Méjico. También son uno de los pocos grupos nómadas que tienen acceso al mercado canadiense con su adinerada clientela corporativa.

Al principio, viajaban todo lo posible a través de la destrozada red de ferrocarril del país. Eso había hecho el circo durante muchos años, pero pronto resultó evidente que el tren no satisfacía sus necesidades, así que terminaron usando las instalaciones de Walt Disney para construir inmensos camiones y aeronaves que los transportaran por Norteamérica.

En 2008, cuando se reinstauró el control civil de Norteamérica, se obligó a los Bloods a abandonar el Complejo







los Bloods ocuparon el complejo Disney, aunque para cuando se marcharon ya tenía mucha más edad y experiencia. Malcolm era un Blood típico, si es que eso existe. Creció en las calles, con una madre drogadicta y un padre pandillero. Los Bloods le aceptaron porque era listo (robaba comida y la cambiaba por más comida y favores antes de cumplir los diez años) y el resto es historia.

Malcolm escuchaba, aprendía y conspiraba. Empezó a dirigir su propio negocio antes de los diecisiete años. En cuanto surgió, se hizo con el control de la mayor parte del tráfico de drogas sintéticas de la organización de los Bloods. A los veintidós era una de las diez personas que tenían en sus manos la mayor parte del clan, aunque estaba en minoría: era un hombre. Los varones no habían ocupado posiciones de poder desde el colapso del tráfico de droga a principios de los noventa, y, desde entonces, las mujeres habían demostrado tener poca paciencia con "las intrigas casquivanas de los hombres". En lo que concernía a mujeres como Tina Blood-Johnson, no se podía confiar en los hombres.

Malcolm no era un estúpido, así que decidió con astucia no desafiar directamente el poder del matriarcado. En vez de eso, como era un hombre ambicioso, prefirió dedicarse a vencer en su propio juego a las que estaban en el poder. Malcolm dirigía algunos de los festivales más rentables que nunca habían visto los Bloods. Siempre tenía respuestas, dinero y contactos. Trabajaba día y noche y nunca dormía, porque quería ser el mejor, y llegó a serlo. Cuando a Tina Blood-Johnson le llegó la hora de retirarse, no había nadie más que pudiera ocupar su puesto. Malcolm movió sus peones y finalmente consiguió suficiente apoyo para llegar al poder. Tuvo que hacer algunas promesas comprometidas para llegar allí y tendrá que cumplirlas para quedarse.

Malcolm lleva el pelo largo, a la manera de sus hermanos rastafaris, pero siempre bien cuidado. Usa pantalones holgados y camisas de manga corta para mostrar sus cicatrices rituales. Cuando tiene algo de tiempo lee todo lo que puede, especialmente clásicos como Tucídides y Sun Tzu. Lleva siempre un ejemplar del I-Ching encima.

Malcolm Kent-Smith
Los Bloods

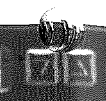
INT: 10	REF: 7	TEC: 7	FRI: 10
SUE: 10	MOV: 8	ATR: 6	TCO: 6
EMP: 10	CE: Familia +9		REP: 10

Al ser el primer hombre que está al mando de la Nación Blood, Malcolm Kent-Smith es el centro de atención. Como su predecesora, Tina Blood-Johnson, cree en la santería, lo que no todo el mundo aprueba. En 2016, fue elegido por el consejo de la Nación Blood a la insólita edad de treinta y dos años, lo que ha provocado especulaciones de que deseaban un jefe con un buen equilibrio entre juventud y sabiduría para liderar la transición a un sistema corporativo en manos de nómadas parecido al de MetaCorp.

En cierto sentido, los Bloods siempre han sido antes un negocio que un clan nómada. Cuando tomaron el control de Miami, lo hicieron por el negocio, ya que esta ciudad era, en su época, el centro del tráfico de drogas en EE.UU. Muchas de las casas y apartamentos de Miami de los retirados de antes del Colapso se construyeron con dinero de la droga. Desgraciadamente, el fin de las drogas también fue el de Miami.

Los Bloods y los Feriantes se vieron unidos por un matrimonio de conveniencia. Sus objetivos eran los mismos: sobrevivir y ganar dinero, por lo que permanecieron juntos y el sistema funcionó. Malcolm sólo tenía doce años cuando





Disney. Se contrató al grupo Lazarus, en parte dominado por la Corporación Disney, para recuperar el Complejo. Mientras las tropas se concentraban al oeste de la zona, los dirigentes de los Bloods se reunieron para decidir el curso de acción. El momento clave de la asamblea fue el breve discurso de Malcolm Kent-Smith. Rompió a llorar abiertamente mientras decía: "Habrá muchas muertes y sufrimiento si decidimos quedarnos. Sin duda también se tomarán represalias contra nuestros miembros itinerantes, que constituyen nuestra mayor esperanza de supervivencia. Creo que debemos ponernos en camino, pero si optamos por defendernos aquí, deseo dirigir el primer contraataque. Mis lealtades siempre estarán, antes que nada, con la familia extendida de los Bloods, pero no quiero sobrevivir para ver nuestro fin". Estas palabras fueron las que hicieron que los Bloods pasaran a una vida puramente nómada; simplemente tomaron todo lo que consideraron que tenía valor y partieron. (Los que habían contratado a Lazarus acusaron a los mercenarios de evitar el enfrentamiento y dejar que los Bloods se marcharan con los despojos, pero los portavoces de Lazarus sostienen que una guerra prolongada a través de la enorme red de túneles de Disney World, EPCOT, Disney/MGM Studios y otras zonas turísticas hubieran provocado muchos más daños colaterales que las pérdidas causadas por el saqueo de los Bloods)

Los Bloods no reaccionaron con amargura o de forma vengativa (a excepción de unos cuantos ex empleados de Disney), porque de todas formas la región meridional estaba cada vez en peores condiciones para vivir. Los servicios e infraestructuras estaban derrumbándose sin el respaldo de la Disney Corporation y además sabían que, aunque quisieran, no podrían resistir ante una verdadera fuerza militar.

Los Bloods originarios volvieron entonces a Miami, donde empezaron a construir el complejo Atlantis en colaboración con elementos del Clan Aldecaldo. También mandaron grandes grupos al extranjero y ahora controlan los mayores espectáculos itinerantes del mundo, por lo que nunca han vuelto la vista al pasado. Aunque son los segundos más recientes de los grupos nómadas (al no haberse puesto en camino hasta 2008), sin duda están mejor equipados que casi cualquier otra nación. Después de todo, tuvieron casi una década de acceso a una base sólida de operaciones y fabricación. Por desgracia, nada de esto va a hacer más fácil su supervivencia en la próxima década. Como primer jefe masculino de los Bloods en una generación, Malcolm Kent-Smith tiene muchas expectativas que cumplir. Hay una presión creciente, tanto gubernamental como económica, que podría acabar destruyendo a los Bloods, al propio Malcolm y a la comunidad nómada entera. Incluso los chamanes del clan advierten que el porvenir es nebuloso y está cargado de desastres.

Los Meta (alias Metacorp)

Los Meta son la Nación más joven y extraña de las siete: jóvenes porque se formaron durante la Larga Marcha, hace sólo nueve años; y extraños porque son una Corporación. Originalmente, los miembros de la Familia Meta eran sobre todo ex miembros del ejército y de servicios de apoyo en Sudamérica. Jonathan Meta era un oficial con años de experiencia en el servicio y montones de condecoraciones. La guerra estaba perdida, pero el Gobierno se negó a pararla. La mayoría de los que lucharon en la Guerra Sudamericana no recuerdan Vietnam, pero Jonathan Meta sí que se acordaba.

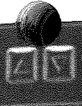
Jonathan Meta nació en Lincoln, Nebraska, en 1960. Tuvo una infancia relativamente feliz hasta que, en 1969, todo el peso del movimiento anti-belicista recayó sobre su ciudad natal. En 1970 su tío (también llamado Jonathan) murió en Vietnam. En el dramático funeral se oían los gritos de los manifestantes que, en el exterior, enarbolaban pancartas llamando al tío Jon asesino de niños y otros insultos. Jon no podía entender cómo podían odiar a su tío y su familia cuando ni siquiera los conocían, y sobre todo cómo podían ser tan crueles cuando su tío había recibido la Medalla de Honor del Congreso. Había sido valiente y leal y salvado a docenas de personas, pero los manifestantes tiraban piedras y tomates al féretro.

Ese día Jon juró que él también sería soldado. Ser el sobrino de alguien condecorado con la Medalla de Honor abría muchas puertas, así que a los quince años entró en West Point. El estigma de la Guerra del Vietnam no había desaparecido, por lo que no era un buen momento para estar en el ejército, pero Jonathan Meta perseveró. Se graduó entre los primeros de su clase.

La carrera de Jon se vuelve imprecisa en torno a 1984 y lo que se sabe es, en parte, conjeturas. Su historial militar, como tantas otras cosas, desapareció por completo en el Colapso, incluidas copias impresas, por lo que a partir de ese momento disfrutó de bastante libertad. Después de ocupar el puesto de jefe de pelotón en una división acorazada y de graduarse en Ingeniería Eléctrica en el A&M de Texas, desapareció en las entrañas del recién formado RDF (que pronto sería conocido como Mando Central) donde se desconoce por completo qué tipo de actividades llevó a cabo. Se le vio en varios sitios sorprendentes e incluso aparece en filmaciones de apariciones públicas llevando la "pelota" del Presidente. (Esta responsabilidad clave supone transportar los códigos de acceso y el transmisor para el lanzamiento de misiles nucleares). Al inicio de los primeros conflictos centroamericanos vuelve a desaparecer, esta vez supuestamente en las junglas de Sudamérica con las nuevas Undécimas Fuerzas Especiales. También se rumorea que fue miembro de los Guardabosques, Fuerza Delta, el Proyecto PITTMAN, el Cártel de Medellín, Disney Corporation y los Cowboys de Dallas... la mayor parte de lo cual es probablemente falso.

En 2008, cuando los civiles "rediseñaron" el Gobierno Federal, Jonathan Meta dejó de existir. Él no se dio cuenta hasta que la Segunda Guerra Sudamericana acabó en 2011. Había muchas cosas que hacer (transportar, reasignar y entregar equipamiento) y además estaba la gente. Había muchos norteamericanos en la zona y muchos no estaban dispuestos a marcharse con las tropas.







Jonathan Meta, por lo menos en el historial del que disponía el ejército, había muerto en Vietnam, así que, igual que a casi otros dos millones, se le negó la entrada en EE.UU. En circunstancias normales, y siendo general como era, podría haber aclarado las cosas al final, pero, por desgracia, era el oficial al mando de una unidad que no existía oficialmente, en un Grupo de Fuerzas Especiales que no existía oficialmente, en una guerra que no existía oficialmente.

En algún momento a finales de 2011, Meta, furioso, dejó el Mando Americano de San José, Costa Rica, y con la ayuda de varios cientos de efectivos secuestró tres aeronaves C-5B Galaxy para llegar al Puerto de Panamá. Allí se reunió con otros varios miles de norteamericanos que también habían quedado abandonados y, con bravatas y planes brillantes, se hicieron con todo lo que flotaba, incluyendo lo que quedaba del grupo de batalla de un portaaviones y tres plataformas petrolíferas cercanas a la costa de Panamá. Más tarde en ese año se declararon una nación independiente y soberana y se jactaron de poseer armas nucleares para hacer desaconsejable el negarse a reconocerlos. Ahora bien, estas maniobras no fueron tan espontáneas como parecen. Todo el consejo directivo original de MetaCorp estaba formado por gente soliviantada por haber combatido de nuevo en una guerra tan sólo para que sus compatriotas los dejaran de lado. La conducta de sus colegas, los oficiales que gobernaban EE.UU. bajo la ley marcial también les repugnaba. Se negaban a formar parte de esa sociedad a menos que se les aceptara en tér-

Jonathan Meta
Director del Consejo de Administración y Presidente, MetaCorp

INT: 10	REF: 6	TEC: 9	FRI: 9
SUE: 6	MOV: 5	ATR: 7	TCO: 8
EMP: 7	CE: Recursos +9		REP: 9

Durante mucho tiempo, Jon Meta fue un enigma para la comunidad nómada. En todas las ocasiones posibles se ha tomado enormes molestias para ofrecerles lealtad, aunque sus intereses fueran en sentido contrario. Los nómadas primero se mostraron desconfiados, después sorprendidos. ¿Por qué querría alguien correr riesgos por personas que no conocía? Ninguno de ellos sabía que Jon se consideraba nómada desde el momento en que secuestró el primer C-5B, en ese momento dejó de ser un simple ciudadano norteamericano.

A Meta lo educaron para ser un buen hombre. Su familia y sus vicisitudes le enseñaron el honor, la decencia y la responsabilidad, virtudes reafirmadas por su carrera militar. Le enseñaron que un soldado individual es insignificante comparado con el poder de la unidad a la que pertenece. Pero, a pesar del honor y de la responsabilidad, se le ordenó hacer cosas cuestionables, y cuando empeoró la situación sus temores se vieron confirmados.

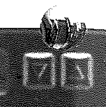
Conforme la verdad sobre la Guerra Sudamericana se hacía cada vez más evidente, los soldados que luchaban en ella tuvieron que tomar una decisión; consentir o rebelarse. Los que se fueron con Jon Meta entendían que habían sido traicionados por los que mandaban, así que estaban furiosos con ellos. Crear una corporación era una forma de negarse a rendirse ante el Grupo de los Cuatro, ante las otras corporaciones o ante sus propias pesadillas. Robaron y negociaron con uñas y dientes, pero lo consiguieron.

A los sesenta años, Jon Meta no da señales de estarse apoltronando. Ha terminado MetaKey, uno de los dos mayores proyectos de construcción privados jamás emprendidos, sin duda ante la estupefacción de todos sus críticos. La culminación de MetaKey es sólo el primer paso de un proyecto más grande: Jon Meta está obsesionado con la idea de construirle un hogar a su corporación nómada, no sólo una isla como MetaKey, sino un sitio donde ir si las cosas se ponen aun peor en la superficie de la Tierra, en algún lugar bajo el mar.

Una ciudad submarina estaría a salvo de casi cualquier catástrofe natural y también de la mayoría de los desastres causados por el hombre. Asimismo, sería una señal para la humanidad, un mensaje inconfundible de que cuando se desea algo con suficiente fuerza, es posible conseguirlo, aunque haya que construirlo personalmente. Se abastecerá con enormes granjas subacuáticas y las nuevas tecnologías permitirán que crezca.

Jon Meta es un hombre incansable, con ojos engarzados como gemas en su duro y pálido rostro. Su ropa es más bien formal para ser un nómada, pero informal para ser un ejecutivo, con trajes de sport y ropa de faena paramilitar que le apartan de la monotonía. Está quedándose calvo, pero la vejez sólo le ha hecho engordar ligeramente. La palabra "fracaso" no está en su vocabulario.



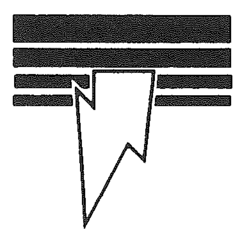


minos de igualdad... y aparte de sus hermanos corruptos. Pero declararse independientes no estaba en el guión original. Lo único que querían era volver a casa (lo que por fin consiguieron con los barcos) y que los dejaran en paz, pero para entonces el ejército quería acabar con ellos, así que no había vuelta atrás. En vez de eso, con los miles de millones en equipamiento que se llevaron, fundaron MetaCorp como empresa de seguridad y construcciones marítimas.

A finales de 2013, MetaCorp estaba implicada en la construcción de Atlantis Fase II y New Galveston. Con los beneficios de sus otros trabajos, incluyendo su boyante división de seguridad, crearon MetaKey, que fue terminada a principios de 2020 y se abrió al público con gran éxito. MetaKey es una ciudad-isla móvil, propiedad de MetaCorp, sin leyes nacionales. Todo, salvo el asesinato y la esclavitud, es legal, y casi todas las grandes corporaciones tienen allí una sucursal, con medidas de seguridad adecuadas. Es Hong Kong, Río de Janeiro y Zurich, todo en uno, en el Golfo de Méjico.

Uno de los factores que posibilitaron la existencia de MetaKey fue el desarrollo del traje de interconexión por parte de Meta. Sea o no cierto que la investigación original fue financiada por el Ejército de los EE.UU., MetaCorp construyó la primera unidad APAC efectiva del mundo y después vendió las patentes (con un subarriendo de noventa y nueve años para uso corporativo) a Militech en 2017. Una de las razones por las que hay tan pocos problemas policiales en MetaKey es que los agentes tienen muy limitada la posesión de ciberequipo. Todas las labores policiales las desempeñan oficiales ligeramente potenciados (que deben pasar rigurosas pruebas psicológicas) o Unidades Tácticas APAC que operan de tres en tres.

Todo esto podría hacer parecer que los Meta son cualquier cosa menos una nación, si no fuera por "Las Tribulaciones". Entre 2012 y 2015 se produjeron considerables tensiones en el seno de la comunidad nómada: mayor competencia y por tanto menos trabajo disponible, la transición a un gobierno civil que exigía el pago de impuestos a los nómadas y la integración de los supervivientes de la Larga Marcha. Los Meta apoyaron desde el principio a los que hicieron la Larga Marcha. Les mandaban provisiones y agua en aviones cada vez que podían (después de todo, ellos acababan de salir de una situación parecida) y les proporcionaron protección aérea contra los ataques que, según el Gobierno, "nunca ocurrieron". Los Meta han hecho todo lo posible por subcontratar a otros clanes, incluyendo colaboración exterior para MetaKey. En los siete años que han transcurrido desde su independencia, los Meta han desviado más de tres mil millones de dólares a la economía nómada, así que otros se han visto obligados a aceptarlos como nación.



Los Aldecaldo

La familia Aldecaldo fue la primera de todas, aun que al principio no eran nómadas, sino víctimas de la ciudad. Antes del Colapso, Los Ángeles era tal vez una de las mayores ciudades del mundo y, en algunos barrios, de las peores. En los ochenta y los noventa, algunas partes de Los Ángeles degeneraron en zonas de guerra, como tantas ciudades del interior de EE.UU. Había una escalada de narcotráfico, prostitución, actividades de bandas, robos, incendios provocados y cualquier otro tipo de violencia. Lo único que no había era esperanza.

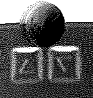
Los Ángeles no era sólo un sitio donde se rodaban películas, sino también el escenario de muchas de ellas, sobre polis y bandas, ricachones y famosos, ambientadas en la misma ciudad. Todavía no han hecho una película sobre Juan Aldecaldo y, con todo lo que ha ocurrido, nunca la harán. La historia de Juan empieza antes de eso, antes de que el terremoto sumergiera gran parte de L.A. en el mar...

Juan empezó su vida como inmigrante. Tuvo un hogar estable y una buena educación en las escuelas de California. Fue el primero de su familia en ir a la Universidad y se graduó en ingeniería. De allí fue a parar a la industria militar y trabajó duro para que su familia viviera en buenas condiciones. Si las cosas no hubieran cambiado nadie habría oído hablar de él.

La industria armamentística sufrió muchos reveses en las dos décadas previas al Colapso. A falta de guerras y de presupuesto, tuvo que recortar gastos y Juan perdió su empleo. Gran parte de la familia extendida Aldecaldo dependía de Juan, así que éste hizo todo lo que pudo para ayudarlos; desde trabajar en una verdulería para pagar las deudas hasta vender la casa para no pasar hambre. A pesar de sus esfuerzos, la familia tuvo que irse a barrios cada vez más baratos, hasta que se encontraron en el peor suburbio de la ciudad. Él le suplicó a su hijo y a su hija que siguieran en la escuela para escapar de un futuro negro. Su hija, María, murió en un accidente de coche un día antes de cumplir los diecisiete años. Su hijo Ramón, muy afectado por la muerte de su hermana, terminó abandonando la escuela y empezó a ver a una chica filipina que pertenecía a la banda de los Perros Rojos, en la que él también entró. Ramón murió acribillado, según se dijo, en un robo/homicidio en su decimonoveno cumpleaños. Su padre se encontraba cerca cuando ocurrió. La policía y, ni que decir tiene, los periodistas estaban en la escena del crimen. Nadie sabe qué le dijeron los reporteros a Juan Aldecaldo, pero su contestación fue emitida una y otra vez por las televisiones del país.

"¡No sé qué hacéis aquí! ¡Quiero ver la grabación de las cámaras de vigilancia! ¿Se os ha ocurrido siquiera mirarlas? ¿Qué sois vosotros, chacales y buitres que se alimentan de las pobres víctimas de este país? Mi hijo era un buen muchacho... decídselo a vuestra audiencia. Era un buen muchacho con una buena familia pasando momentos difíciles.





Si hubiera podido estudiar habría sido un gran hombre, no como vosotros con vuestras cámaras, un buen hombre. Lo único que quería es que no amenazaran a su madre, que su familia tuviera un buen hogar. ¿Quién de vosotros tiene aspiraciones tan elevadas? Sois igual que la policía, que llega aquí y rellena su informe. Dicen que 'harán todo lo que esté su mano' para encontrar a los asesinos de mi hijo, ¡y es mentira!

"La policía piensa que es un Perro Rojo menos, un número más en sus informes. No les importamos; no os importamos nada; ¡no tenéis corazón! Como el Rey de Washington. A él le da igual. Su mujer y su hijo están a salvo y sin una sola preocupación. ¡Decidle de mi parte a ese hijo de puta que venga aquí y me ayude a enterrar a mi hijo! ¡Que vea a esta familia destrozada, que vea lo que ocurre cuando uno es un buen hombre e intenta trabajar para ganarse la vida rebañando como un animal! ¿Cuándo se ha interesado ese politicastro por alguien diferente de sí mismo? ¡Estaría dispuesto a vender a su madre por cuatro años más en el cargo!

"¡Decidle a ese pendejo hijo de perra que la próxima vez que alguien venga a mi casa será mejor que traiga una respuesta para este sufrimiento! ¡No es más que basura para los trabajadores, un traidor! ¿Quién dirigirá a nuestra gente? Él, desde luego, no; estará lamiéndole las botas a sus amos y guardando sus treinta monedas. ¡Vamos, fuera de aquí, dejadme solo!"

El breve alegato de Juan causó una reacción que él no había previsto. Al entierro de su hijo asistieron más de siete mil personas. El cura de su parroquia, un hombre llamado Jonah Domínguez, pronunció un sermón apasionado que emocionó a la multitud; todos habían perdido algo por la violencia de las bandas. Juan Aldecaldo no hizo otra cosa que contemplar sentado la inhumación de su hijo.

Después del funeral, Juan perdió su voluntad de vivir. Su mujer había muerto de cáncer unos años antes, así que lo único que le había hecho seguir adelante era su orgullo por sus hijos, que ya no existían. El Padre Domínguez iba a verlo a menudo y, después de un tiempo, Juan se incorporó a su pequeña misión, trabajando para ayudar a los huérfanos y niños desprotegidos. Un día los dos fueron heridos en un asalto de una banda local a la misión, lo que los hizo reaccionar. El Padre Domínguez (que posteriormente sería conocido simplemente como el Padre) estaba cansado de luchar contra un enemigo que no daba la cara y Juan Aldecaldo estaba harto de ver cómo a otros les ocurría la misma desgracia que él había sufrido.

Empezaron con la manzana donde estaba la casa de la misión. Se hicieron con armas, reunieron a unos cuantos fieles y empezaron a montar guardia desde los tejados. Llamaban a la policía continuamente, así que las patrullas tuvieron que llevar más bolsas para cadáveres en los coches. Primero fue una manzana, después dos y, más tarde, cuatro. Las bandas, escarmentadas, empezaron a atacar deliberadamente a los defensores, pero ello atrajo a más gente a la causa, deseando librarse de las alimañas que infestaban la ciudad. De este modo, pronto controlaban una pequeña parte de Los Ángeles Este, pero a las autoridades no les gustaba demasiado que los ciudadanos tomaran las armas, sobre todo porque ponía en evidencia su inoperancia. El acoso de las autoridades y los ataques de las bandas siguieron aumentando, hasta que resultó evidente que las cosas no mejorarían en L.A., de modo que los descontentos se marcharon una noche, casi cinco mil entre los que vivían en la zona de Juan y el Padre y los que estaban hartos de la ciudad. Muchos se quedaron satisfechos de verlos partir, pero nadie estaba tan contento como ellos. Eligieron irse en verano para trabajar en el campo y después buscaron otras formas de ganarse la vida.

Al año siguiente, la central de Pitt-Arco tuvo el accidente y el Gobierno Federal contrató al grupo Aldecaldo para recuperar "recursos concretos". Unos años después los Joads les arrebatarían el contrato de Los Ángeles, un golpe del que tardaron años en recuperarse, pero el clan tenía una base económica firme. Juan y el Padre fueron unos buenos líderes en los comienzos y no se consideró la posibilidad de relevo. La celebridad de Juan, a pesar de lo poco que duró, mantuvo la atención de los periodistas, lo que contribuyó a evitar represalias de la policía u otros. Para cuando llegó el Colapso, los Aldecaldos estaban bien armados y preparados para defenderse.

En 2002, el Padre murió de un ataque al corazón mientras dormía. Juan siguió luchando solo, dirigiendo a la familia lo mejor que pudo, y los Aldecaldos continuaron prosperando y creciendo bajo su liderazgo. Al envejecer empezó a buscar a un sucesor, aunque no encontró a nadie durante mucho tiempo. El Consejo propuso unas elecciones, pero Juan no quería que la política se entrometiera, ya que sabía que cualquier tipo de competición interna arruinaría a la familia. Justo antes de que se firmara el contrato de reconstrucción de Ciudad de Méjico, Juan Aldecaldo tuvo un ataque al corazón que, a pesar de su gravedad, no impidió que siguiera dirigiendo a la familia.

Los años en Ciudad de Méjico fueron buenos para el Clan. La salud de Juan mejoró y la familia tuvo tiempo de consolidarse y reequiparse. Aunque el trabajo era muy desagradable, resultó también muy lucrativo. Cuando los caminantes de la Marcha pasaron por Méjico, los Aldecaldos los ayudaron, además de a otras familias nómadas que lo necesitaban. El Gobierno Federal no estaba satisfecho con el comportamiento de los Aldecaldos, por lo que intentó impedir que volvieran a cruzar la frontera, pero había demasiados nómadas y poca guardia de frontera.

Cuando el Clan regresó a los EE.UU. en 2015, trajo consigo algunas cosas más: los restos de Juan Aldecaldo, para enterrarlo junto a su mujer y sus hijos en Los Ángeles; un nuevo grupo de nómadas de la Larga Marcha, descontentos con la forma en que los habían tratado; y también trajeron de vuelta al Rockero preferido de los norteamericanos, Johnny Silverhand, que se había escondido entre ellos durante casi dos años. Sin embargo, la novedad más destacada era el nuevo líder: un hombre llamado Santiago. Nacido en Los Ángeles, criado en el Clan y veterano en las relaciones con la Larga Marcha, el carismático Santiago fue designado como sucesor por Juan Aldecaldo en su lecho de muerte. Durante muchos años lo llamaron simplemente Santiago, pero ahora es Santiago Aldecaldo.





de los Abogados y la familia se vio obligada a pasar a la clandestinidad en las primeras comunidades nómadas.

Santiago tenía sus propios problemas, que eran cada vez más. Para cuando cumplió dieciséis años su familia había cambiado tanto que era irreconocible, pero como había crecido en un ambiente en transformación continua, el joven Santiago no se quedó pasmado. Fue bajo para su edad hasta casi los dieciocho, lo que le causó ciertos problemas y rechazos. Decidió abandonar su clan, que estaba a medio formar, justo antes de su decimonoveno cumpleaños y se fue a trabajar, realizando labores que no estaban bien vistas en la cultura nómada. Trabajó de soldado, guardaespaldas y roadie para varias bandasmusicales diferentes. En la carretera fue donde conoció a una mercenaria llamada Rogue y a un rockero llamado Johnny Silverhand.

La prueba de fuego para Santiago aconteció a causa de su relación con Johnny Silverhand y otros edgerunners. Después de los disturbios de Arasaka del 2012, estos amigos se escondieron entre los nómadas. Entonces fue cuando los otros nómadas comprendieron lo que quería Santiago, y éste les enseñó algo por lo que luchar. A los nómadas del clan Aldecaldo les gustó lo que vieron en Santiago y las cosas comenzaron a cambiar.

Al hacerse más famoso y más visible en su comunidad, Santiago se dio cuenta de repente de que era un líder. Conoció a Juan Aldecaldo poco antes de la muerte del gran hombre, que le dio una misión: ayudar a los Aldecaldo para que éstos a su vez pudieran ayudar a otros. No aceptó a la ligera esta responsabilidad, ni siquiera de buen grado, pero la aceptó.

Personalmente, Santiago es una persona tranquila y reservada. A menudo se le hace encajar con el estereotipo de nómada algo rudo, imagen que él propicia hasta cierto punto, en parte para engañar a los estáticos y en parte porque supone una excusa para perseguir mujeres ligeras de cascos y motos todavía más rápidas. Si sus enemigos lo subestiman, es su problema. Santiago es un experto negociador y un hombre trabajador. Ve venir bastantes conflictos en Norteamérica y considera que su deber es hacer que su Nación tenga la mejor protección posible ante lo que se avecina.

Santiago adoptó el apellido Aldecaldo en honor al gran líder y en la gran asamblea de Omaha le pidió a otros que hicieran lo mismo, a lo que muchos accedieron. La Nación Aldecaldo es la más poderosa y sólo va por detrás de la coalición Serpiente en tamaño total.

Santiago Aldecaldo
Los Aldecaldos

INT: 7	REF: 8	TEC: 8	FRI: 10
SUE: 6	MOV: 6	ATR: 6	TCO: 8
EMP: 8	CE: Familia +10		REP: 10

Santiago Aldecaldo vino al mundo en un Hospital Militar cerca de Berlín. Su familia viajaba mucho y Santiago nunca quería detenerse. Culturalmente, su madre era una chicana de ascendencia mixta nativo americana e hispana y su padre un inmigrante filipino de segunda generación. Su primera familia era amplia y diversa, con muchos primos y demás parientes. Su padre sirvió un breve tiempo en el Departamento de Estado en el extranjero (donde nació Santiago), pero el trabajo diplomático no era seguro en esa época. Su familia volvió a los EE.UU. a tiempo para la Purga



LA NACIÓN THELAS

Nómadas marítimos, nómadas marinos y nómadas acuáticos son denominaciones que el gobierno ha ignorado. Como se los toma por delincuentes, se los mete a todos en el mismo saco y se los llama piratas, lo que, en cierto modo, ha llegado a gustarles.

La cultura de los piratas procede de los pescadores y habitantes de la costa del Caribe y el litoral meridional. Cuando se vieron atacados por bandidos con barcos (o peor, por las fuerzas del gobierno), y las autoridades centrales no podían o no querían protegerlos, muchos se embarcaron con sus familias y empezaron a vivir en el mar. Era una decisión lógica: los barcos eran difíciles de localizar tanto para los agentes del gobierno como para los bandidos, y era más fácil encontrar trabajo, ya que bastaba llevar la "casa" hasta donde estuviera éste. Otras influencias culturales fueron la denominada "gente de los barcos", muy heterogénea, que no tuvo otra opción que vivir en el mar cuando se le negó el permiso de inmigración, y los antiguos traficantes de droga, que ahora disponían de embarcaciones de alta calidad y no tenían nada que ver con ellos.

La etiqueta de "piratas" se les asignó por primera vez porque algunos capitanes nómadas se negaron a registrar sus barcos en ningún puerto o nación. Según el antiguo derecho internacional, tales embarcaciones se consideran piratas y pueden ser detenidas, abordadas y confiscadas por cualquier flota. Antaño, la marina de cualquier país era una amenaza para los buques sin registrar, pero ahora son relativamente impotentes. EE. UU. tenía una de las mayores flotas y hasta una Guardia Costera, pero jamás dispuso de la dotación ni de los recursos necesarios para registrar todas las vías fluviales de Norteamérica. Tan sólo controlar la región del Delta del Mississippi es prácticamente imposible.

Así que, una vez que estos nómadas piratas adoptaron este modo de vida, la idea se extendió como un reguero de pólvora. Cada vez más gente descontenta que vivía a la orilla de zonas navegables se embarcó para unirse a otros nómadas acuáticos. Pronto fueron millares, presentes a lo largo de los ríos Mississippi, Missouri, Saint Lawrence y Columbia, además de los Grandes Lagos y todo el litoral de Norteamérica. Después del Colapso, muchos de estos piratas han adquirido antiguas plataformas petrolíferas y creado ciudades marinas móviles, desplazándose de sitio en sitio para participar en proyectos costeros como New Galveston y Tampa en el Golfo de Méjico. Hoy nadie sabe cuántos nómadas de este tipo hay. El suyo es el estilo de vida más móvil de todos los de los nómadas, con la sola excepción de los aéreos, que apenas son unos cuantos centenares.

El típico nómada marino es tripulante de una embarcación pequeña y versátil con motor y velas. La tripulación de una embarcación nómada es mixta, igualitaria y está muy unida, con un capitán que sólo tiene el mando de forma incuestionable en situaciones de emergencia. En las demás ocasiones, el contramaestre es el verdadero jefe del barco. El resto de los tripulantes son en su mayoría especialistas (por ejemplo, el navegante, el tecnomédico, los técnicos de ingeniería) o están "de reserva" por si alguien muere o se marcha. Esto, junto con el hecho de que muchos de estos piratas son familias, puede hacer muy confuso el escalafón de mando para alguien que no esté al tanto.

Los nómadas marinos hacen diversos trabajos, por su cuenta o no, que abarcan desde la acuicultura hasta el contrabando, el transporte de mercancías o refugiados y las emisiones.

Ciertamente, los piratas no tenían un interés especial en las emisiones, pero resultó uno de sus negocios más rentables. Algunas empresas de comunicación contratan emisoras para transmitir programas, ya sea legales, ilegales o a medio camino entre ambos. Siguiendo esta noble tradición, sitios como Del Río, Texas (que ahora está en el norte de Méjico) han estado emitiendo noticias y programas de entretenimiento durante años, no sujetos al control del gobierno ni de las corporaciones. La mayoría de estas emisiones se hacen desde aguas internacionales, pero las emisoras piratas pueden estar casi en cualquier sitio. Ésta es una forma eficaz de romper el monopolio local y gubernamental sobre la información; las represalias recaen sobre lanchas prescindibles y, si las autoridades afectadas intentan ir más allá, lo más normal es que tengan que vérselas con otros gobiernos y corporaciones al menos tan poderosos como ellas. A los nómadas les gusta este trabajo, porque requiere poco personal, porque a menudo se puede llevar a cabo al mismo tiempo que otras actividades y, sobre todo, porque les atrae su naturaleza antiautoritaria.

Algunos nómadas marinos practican la piratería tradicional. Sus objetivos son los vulnerables buques mercantes, de cuya mercancía se informan mediante sus contactos en tierra firme y a los cuales preparan emboscadas en sitios donde éstos se vean obligados a reducir velocidad. Entonces destruyen las comunicaciones del barco con un misil o cohete antitanque bien dirigido, se abalanzan sobre él y lo abordan antes de que la tripulación pueda impedirlo. Una vez saqueado el buque (al menos la mercancía que los nómadas querían), se le deja libre. Salvo que se topen con una resistencia inusualmente encarnizada, los nómadas no matan a la tripulación de los barcos que asaltan, para que se corra la voz de que no ofrecer resistencia merece la pena. Los tripulantes de los buques mercantes lo saben y normalmente no están dispuestos a arriesgar sus vidas por un cargamento que ni siquiera les pertenece. Posteriormente, los nómadas entregan su botín en tierra, a menudo en las oficinas de la misma corporación que les puso sobre aviso de la mercancía de un rival.

No obstante, en su mayoría estos "piratas" no son más que pescadores con una economía de subsistencia que creen que no tienen otra opción que robar cualquier cosa que puedan vender para sobrevivir. Normalmente (a excepción de los Raffen Shiv) no participan en el rapto y la trata de esclavos. A pesar de lo que se ve en las películas, los piratas no suelen hacer abordajes y nunca descienden sobre la cubierta de los barcos con sogas que cuelgan de no se sabe dónde. La piratería consiste en robar de noche cargamentos pequeños, o partes de otros mayores, en barcos mal protegidos. También incluye el contrabando, burlar bloqueos y otras formas de evasión de aranceles.





John "Silver" Wilson
Nación Thelas (Piratas)

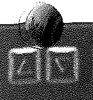
INT: 9	REF: 7	TEC: 10	FRI: 10
SUE: 8	MOV: 7	ATR: 4	TCO: 6
EMP: 10	CE: Familia +9		REP: 9

Era inevitable que cualquier jefe pirata llamado John heredara este apodo de tradición marinera. Si no fuera por su pequeña estatura, sin duda también lo habrían llamado "John el Largo". Los miembros de la Nación Thelas son casi tan independientes como los de la Nación Serpiente, así que Silver sólo controla su propio clan, si bien es cierto que es uno de los más grandes de los piratas. El clan de Silver, las Serpientes Marinas, cuenta con casi diez mil miembros, y él lo dirige con la paciencia de un padre.

Silver ya era un lobo de mar antes del Colapso. Trabajó de aparejador en las plataformas petrolíferas del Caribe y del Golfo de Méjico cinco o seis años antes de resultar herido en una caída. Como no podía continuar con su trabajo, pero deseaba seguir en el mar, aceptó un puesto de tripulante en un crucero de Galveston. Cuando la situación empeoró, él y su patrón se dedicaron a la pesca y, de vez en cuando, al contrabando por toda la costa del Golfo para salir adelante. Cuando murió el patrón, John heredó el barco y poco más.

Las cosas se pusieron realmente feas cuando Silver se asoció con otras cuantas familias en un trabajo cerca de Nueva Orleans, más que nada niños y jóvenes que querían salir del agujero en el que se había convertido la ciudad. Él les enseñó las artes de la mar y entre todos lograron salir adelante a duras penas. Conforme cada vez más gente se hacía a la mar y pescaba en el Golfo, Silver y compañía se marcharon al Caribe, pero incluso allí había miles de personas que habían hecho lo mismo, sobre todo cerca de las Islas Americanas. Sólo en alta mar era fácil encontrar comida y esquivar a los bandidos, pero para sobrevivir allí hacía falta un grupo bien organizado.

Silver y su nueva familia trabajaron duro y consiguieron organizarse y atraer nuevos aliados. Pronto otros capitanes le consultaban y se ponían a su servicio. La familia creció cada vez más y por consiguiente resultó cada vez más complicado mantener a todo el mundo con la cabeza por encima del agua (hablando en sentido figurado). El trabajo de construcción de New Galveston supuso una ocasión para que los piratas mejoraran su situación, al menos por un tiem-



po, y Silver reinvirtió estos ingresos en la flota. Trató de ser justo en el reparto y, en general, lo consiguió.

Ahora los Thelas trabajan en todo el litoral Norteamericano: el clan de John Silver en el Golfo, un grupo aliado en la costa de California y otro en el litoral atlántico. Estas bandas piratas no forman una nación unida como sus equivalentes de tierra firme; son alianzas formadas por pactos entre caballeros. La gran mayoría de las familias Thelas todavía son independientes. Trabajan con los grupos mayores cuando les conviene, pero seguro que no arriesgarán sus vidas por una relación de conveniencia.

John Silver normalmente lleva puesto un sombrero de ala ancha, pero no tiene reparos en usar otros de otro tipo. A bordo de un barco suele llevar mono y sandalias antideslizantes y siempre va con gafas de sol. Su rostro muestra las cicatrices de los injertos de piel y las operaciones a las que ha sido sometido para frenar el avance del cáncer de piel que poco a poco se extiende por su cuerpo. Con nuevos fármacos o un injerto de piel más radical podría sobrevivir otra década, pero no dispone de la liquidez necesaria para costearlos. En su lugar, deja que los anticuerpos potenciados y los nanocirujanos erradiquen de su cuerpo todos los tumores posibles, y sigue luchando.

LA NACIÓN GENTE

La Nación Gente es otro de los recién llegados a la socie dad nómada, una cultura negra incipiente, basada en la estructura de bandas anterior al Colapso, que ha recorrido un largo camino desde su origen en Chicago. A mediados de los 90, la Nación Gente (como fue denominada desde el principio) era una de las bandas más poderosas del mundo. Hacía tiempo que habían sustituido a los Bloods y los Crips en el dominio del centro de EE.UU. Algunos dicen que su estructura era tan cerrada porque se formaron como respuesta a las otras bandas violentas en los ochenta y los noventa, y otros dicen que era una banda igual que los demás. Nadie lo sabe con seguridad, pero ellos todavía siguen aquí.

La Nación Gente, nacida en la zona de Chicago, tenía un gran sentido de la familia y la unidad desde el principio. Muchos de los que ingresaron en sus filas habían sido expulsados de las estructuras familiares tradicionales. Al decir que la Nación Gente es una cultura "negra" incipiente, lo hacemos sobre todo en un sentido sociológico. La Gente adoptó el dialecto urbano común de la comunidad negra de la época, ya que estaban imbuidos en todos los elementos de esa cultura urbana, incluyendo la música, la forma de vestir, las actitudes y hábitos respecto a las drogas, la crianza de niños y la vida comunitaria.

Era desconcertante para la gente de la época ver a personas de otras etnias abandonar sus culturas nativas para adoptar ésta, pero para ellos era lógico. En algún momento de sus vidas habían tomado la decisión de apartarse de una cultura que consideraban que los había dejado de lado y probar algo diferente.

En los albores del Colapso, la Nación Gente tenía más de cincuenta mil miembros activos y fácilmente podía haber otros cincuenta mil asociados y simpatizantes. Cuando llegó lo peor del Colapso, la Gente se refugió en sí misma, y sabiamente decidió participar sólo en las batallas necesarias para su supervivencia. Aunque algunos elementos de la Nación habían estado involucrados en múltiples actividades delictivas, cuando la situación empeoró se dedicaron exclusivamente a sobrevivir (y a ayudar a otros a sobrevivir) a la ley marcial. Desde su cuartel general de Chicago dirigían una gran red de distribución para el mercado negro. La Gente evacuó a todos sus miembros de las zonas desertizadas como Oklahoma City y también a todos los demás que estaban en condiciones de transportar.

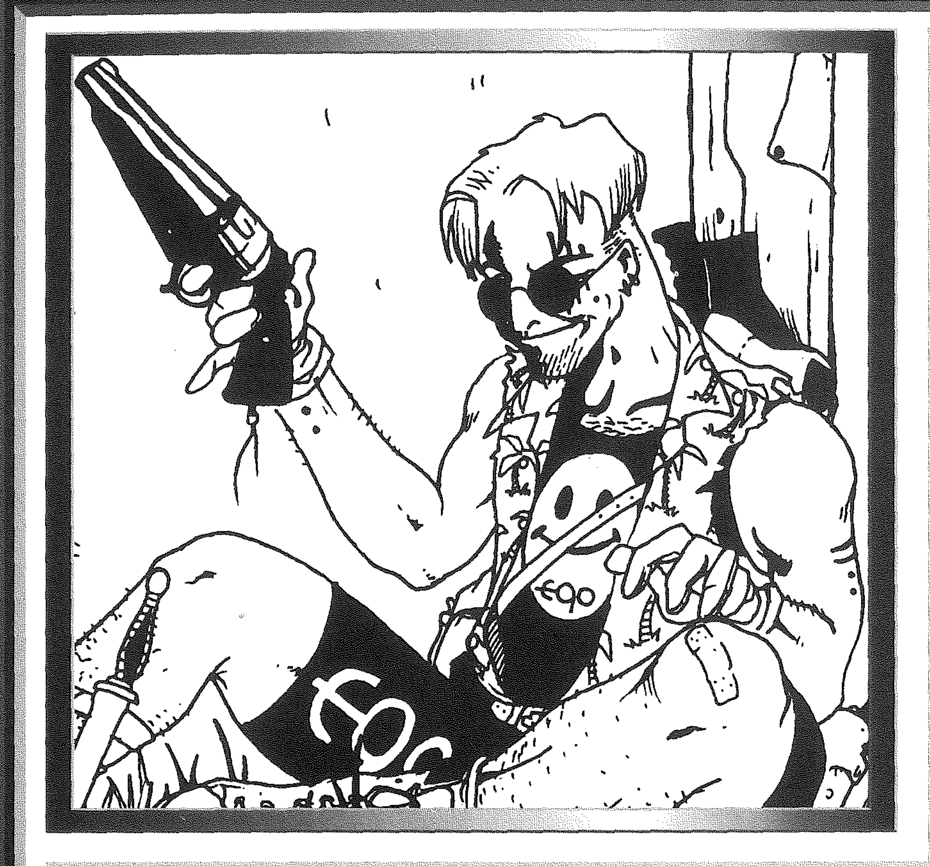
A cambio, sólo pedían favores y ayuda, ya que comprendían que la gente no tenía nada que ofrecerles salvo promesas. Con esa cadena de favores pudieron sobrevivir al peor golpe del destino: La Bioplaga de Chicago del 2012. La Nación Gente quedó decapitada por esa tragedia, ya que la mayor parte de la cúpula dirigente estaba en Chicago y, cuando estalló la crisis, el ejército puso la zona en cuarentena. De las cenizas del desastre salió Cool y el renacimiento de la Nación Gente como grupo nómada.

Cool era jefe en la zona de Kansas City. En el pasado había hecho operaciones de transporte y contrabando a escala relativamente grande y consideraba que su futuro estaba en el transporte. En su opinión, quedarse en un lugar fijo era tentar al destino para que golpeara a la Nación Gente con otro cataclismo. Urgiendo a otros líderes supervivientes para que se pusieran en movimiento, envió emisarios a otros de los grupos nómadas para buscar trabajo y lo encontró en sitios como Balsam, North Carolina, y Stateline, California. Contribuyendo a la reconstrucción del país tras el desastre de Chicago, Cool se siente involucrado con la comunidad nómada al completo y ha aceptado a muchos refugiados de la Larga Marcha, especialmente a los que procedían del Medio Oeste. Esto ha cimentado su reputación entre muchos de los nómadas y otros le han facilitado trabajo en agradecimiento.

La Gente está interesada sobre todo en el negocio del transporte, y entre ellos hay bastantes miembros con barcos, ya que habían estado trabajando mucho tiempo en los Grandes Lagos. Se convirtieron en una nación importante a causa de su adhesión incondicional a los conceptos de familia y responsabilidad y, como consecuencia, han cerrado los negocios ilegales que antes tenían. De todas formas, los gobiernos de algunos estados están persiguiendo ciertas de sus actividades que están en el límite de la legalidad, como la venta de material médico.

Desde el principio, la Gente ha estado a favor de cualquier proyecto para reconstruir Chicago, ya que consideran que la zona sería una base excelente para una red de transporte a escala nacional. Una segunda razón: muchos de ellos están cansados de vagabundear y quieren asentarse en algún sitio. Allí podrían establecer un negocio legítimo y, además, la nación podría obtener terrenos y casas para sus familias. Así pues, la Nación Gente es la única que preferiría volver a la vida estática.





Sr. Cool
Nación Gente

INT: 8	REF: 8	TEC: 7	FRI: 9
SUE: 8	MOV: 5	ATR: 5	TCO: 8
EMP: 5	CE: Familia +10		REP: 10

La Nación Gente fue la última de las siete en tomar forma, por dos razones: por las luchas intestinas y porque estaban luchando en una guerra que no podían ganar.

La Nación Gente nació en los guetos y suburbios de Chicago. Incluso en sus momentos de más nomadismo y pujanza económica, un porcentaje significativo de los suyos vivía allí. La Gente sobrevivió como una banda organizada porque, ante todo, era una familia; cuando se volvieron nómadas, recurrieron a ella en busca de orientación, asumieron la responsabilidad de sostenerla y, posteriormente, de dirigirla. Por todo ello, no estaban dispuestos a marcharse de Chicago sin más. La Ciudad Ventosa era su patria y muchos de ellos prefirieron quedarse.

Cuando la bioplaga acabó con Chicago, también destruyó a casi el veinte por ciento de la Nación Gente, incluida la cúpula dirigente al completo y casi dos tercios del consejo. La Nación empezó a hacerse trizas cuando las facciones rivales se disputaron el poder y cuando otros nómadas llegaron a la zona para construir la nueva ciudad del Puerto de Chicago.

Las hostilidades duraron cuatro años, hasta que Cool apareció en el campo de batalla. Era un muchacho cuya familia había vivido en Chicago y compartido la misma suerte que la ciudad. Había sido guardia y soldado-sabueso en la banda de Milwaukee de la Gente, muy influida por la cultura nativo americana y radical en todos los sentidos. Él estaba consiguiendo hacerse poderoso por sus propios medios cuando la epidemia llegó de repente y acabó con todo. Cuando las diversas facciones se lanzaron a hacerse con el control, él hizo lo posible por frustrar sus esfuerzos, con lo que se granjeó bastantes enemigos. La motivación de Cool era evidente para todos: pensaba que lo que quedaba de la Gente tenía que unir sus recursos y decidir en común qué camino tomar. También quería que las familias presionaran al gobierno para que se les permitiera volver a Chicago y reconstruirlo. Cool siempre ha creído que el gobierno fue el que causó la epidemia, y nada le hará cambiar de opinión.

Uno por uno, firmó acuerdos con todos los grupos de poder de la Gente, sobre todo sembrando cizaña entre ellos y convenciéndolos así para que lo apoyaran a él en secreto. Uno por uno, eliminó o coaccionó a los elementos menos dispuestos a cooperar. Para cuando se formaron las otras Naciones, Cool casi había conseguido sus objetivos, pero las cosas no dejaron de ser difíciles para él.

Un líder rival de la Gente, que murió a manos de unos soldados-sabuesos en el alboroto, estuvo a punto de asesinarlo en la Fiesta de la Cosecha de Omaha, con ocho disparos a quemarropa de una pistola de pequeño calibre. Decidido a seguir dirigiendo a los suyos, Cool aceptó implantes cibernéticos para sustituir sus miembros heridos y ahora, siendo casi un cyborg completo, sigue desempeñando su labor. El intento de asesinato le ha servido para llamar la atención sobre su llamamiento a la unidad y ha tachado a sus enemigos de traidores por intentar usurpar el poder para alimentar su codicia.

Finalmente, Cool lo ha conseguido. La Gente es una de las Naciones más pequeñas, pero es una Nación. La reconstrucción de Chicago ha demostrado la vigencia de muchas de sus ideas, y algún día espera ver vivir allí a parte de sus hermanos.

A Cool le va la moda retro sacada de las películas norteamericanas. Lleva pantalones holgados para ocultar sus piernas cibernéticas, camisas de cuello alto y chaleco de cuero. También usa sombrero flexible y grandes gafas de sol para disimular su reconstrucción facial. Cool quiere cambiar algún día su ciberequipo por implantes orgánicos, pero nunca encuentra tiempo para hacerlo.

La Octava Nación: Los Raffen Shiv

Los Raffen son los nómadas más odiados. Incluso en la sociedad nómada, que tiende a ser bastante permisiva, se les considera inhumanos. Los Raffen Shiv (el nombre se deriva de varias contracciones coloquiales y despectivas) son saqueadores de despojos y psicópatas que se aprovechan de los inocentes y los débiles de las tribus nómadas (que están fuera del imperio de la ley) y del resto de Norteamérica. Son marginados, renegados y traidores. Roban, matan o esclavizan a cualquiera que puedan atrapar.

Es inevitable que cualquier sociedad tenga sus proscritos, y los Raffen son eso y más. Probablemente el grupo más grande de los Raffen son los Espectros, que viajan sobre todo por la noche y asaltan a aquellos que duermen y a los incautos. Es difícil de creer que en esta época todavía queden incautos, pero no parece que a los Espectros, ni a los demás Raffen, les vaya mal. Muchas de las bandas Raffen más pequeñas han abandonado la carretera, decantándose en su lugar por las ciudades, que sumen en el terror durante unas cuantas semanas para luego marcharse.

Los Raffen no se distinguen físicamente de otros potenciados. Les gusta el ciberequipo cromado y van bien armados y con buen blindaje. Sus vehículos parecen más preparados para el combate que los de los demás nómadas. Algunos son ciberpsicóticos; Se rumorea que Mataperros, el jefe de los Espectros, lleva ropa hecha con piel humana.

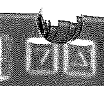
La cultura Raffen es opresiva. Los miembros más fuertes abusan de los más débiles, ya sea por diversión o por cualquier otro motivo. A los miembros más débiles y a los acompañantes se les llama "perras" y a veces se les vende como ganado. Los Raffen son totalmente repulsivos para todo el mundo, salvo quizá para los cyberpunks más curtidos. Los nómadas envían soldados-sabuesos y partidas de guerreros para eliminarlos cada vez que los encuentran. Por otra parte, a veces las corporaciones favorecen a los Raffen, ya que están dispuestos a hacer cualquier trabajo, por sucio o atroz que sea, y normalmente por un precio más bajo que cualquier otro grupo mercenario. Por supuesto, organizar reuniones para las negociaciones y pagos es, cuando menos, complicado...

Los Nómadas y la Cultura de las Bandas

Hay muchos paralelismos entre la cultura de las bandas en 2020 y la cultura nómada, ya que ambas surgieron de las mismas bases durante el Colapso. Los dos grupos se han visto enfrentados de vez en cuando por motivos territoriales y económicos. La sutileza de los que contratan a los nómadas a veces brilla por su ausencia, así que, por ejemplo, si una banda perturba el trabajo de un grupo nómada, no suelen tener reparos en aniquilarla. Como los nómadas no tienen nada contra las bandas (sobre todo teniendo en cuenta que muchas de las Tribus descienden de bandas de antes del Colapso), procuran no enfurecerlas. Durante los trabajos las tribus incluso contratan a bandas para labores de apoyo (o directamente para materiales o servicios).

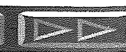
Nota sobre el estilo

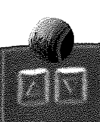
A lo largo del libro y de la aventura advertirás que los nómadas hablan con mucha corrección, a pesar de que en sus orígenes eran gente de bajo nivel sociocultural. Durante el periodo del Grupo de los Cuatro, con sus ansias paranoicas de poder militar y dominio del mundo, el sistema educativo se derrumbó. En el apogeo de la crisis, muchos de los pobres y desamparados murieron a causa de su ignorancia, mientras que los que tenían conocimientos sobrevivieron. Como consecuencia, los nómadas sienten un profundo respeto por la educación y a los educadores. Casi el 98% de la población nómada está alfabetizada en 2020... un porcentaje mayor que el de la sociedad norteamericana en general en 1990. A todos se les enseña a leer y escribir en inglés y en cualquier otro idioma que tenga importancia en su cultura. La mayoría de los adultos dominan un segundo idioma y algunos hablan tres o más. Los nómadas no acostumbran a expresarse de forma coloquial o en argot. Aunque lo entienden, prefieren no usarlo.



CREACION DE NOMADAS







Los nómadas son diferentes de otros personajes del mundo *Cyberpunk*. Son gente versátil y flexible; los que no lo son abandonan las tribus (voluntariamente o no) y se establecen en otros ámbitos de la sociedad. Los pusilánimes que no saben cuidar de sí mismos normalmente caen víctimas de los peligros de las carreteras sin ley. Hay muchos que podían haber sido nómadas, pero que prefirieron asentarse; algunos de ellos se cansaron del modo de vida nómada y otros simplemente no estaban adaptados a él.

Hay muchas clases diferentes de nómadas: soldados-sabuesos, piratas, guerreros, pilotos y chamanes. Se podría decir que hay tantos nómadas distintos como personas, pero, a efectos de este libro, consideraremos tres tipos de personajes: los que han nacido entre nómadas (los denominados "verdaderos nómadas"), los que se hicieron nómadas de mayores y los que se criaron entre los nómadas pero después abandonaron las tribus. Cada una de estas situaciones se trata por separado, y cada una tiene sus ventajas e inconvenientes.

El caso menos frecuente es el del verdadero nómada, el que ha formado parte de la tribu toda su vida. Esto ocurre mucho más raramente de lo que se podría pensar, ya que los nómadas modernos sólo existen desde hace treinta años y algunas tribus sólo tienen una antigüedad de diez o quince años. Por consiguiente, estos nómadas verdaderos son más jóvenes que muchos edgerunners. Son minoría hasta en su propia comunidad, ya que la mayoría de los miembros han llegado a ser nómadas por necesidad en tiempos difíciles. Son personas que tenían talento, familia, trabajo y, otrora, un hogar. Otros fueron contratados por su experiencia y habilidad, y decidieron quedarse. Uno de los rasgos que hace que la cultura nómada sea tan vibrante y variada es el hecho de aceptar a los extraños. Si no fuera por esa sangre nueva muchas tribus habrían languidecido.

Los verdaderos nómadas usan el organigrama de Vía Argumental y trasfondo de este libro. Los personajes nómadas que hayan dejado las tribus en su adolescencia usan las tablas de familia de este libro, pero tienen que recurrir a la vida pasada normal de **Cyberpunk 2020**. Los que se hayan unido a los nómadas siendo ya adultos generan su familia y trasfondo de forma normal, sustituyendo "Trabas amistad con un Grupo local de Nómadas" por "Te unes a un Grupo de Nómadas". Puedes averiguar a qué tipo de familia te has unido usando la tabla "Familia de origen" de la página 48 o consultando con el árbitro. Las tablas completas de Vida Pasada para Nómadas están en las páginas 48 a 51.

Roles Especiales de los Nómadas

En **Cyberpunk 2020**, la plantilla básica de habilidades de los nómadas se refiere a aquellos que les resultan familiares a la mayor parte de los estáticos, pero la cultura nómada es muy diversa y en ella hay otros roles que desempeñan un importante papel y de los que los estáticos no suelen estar al tanto.

Familia: La Capacidad Especial Nómada

Familia es la Capacidad Especial genérica de los nómadas. Es una medida de muchas cosas en la vida de un nómada, no sólo el número de hermanos que vendrán en su ayuda cuando haya problemas. El "Séptimo de Caballería Nómada" aparece y desaparece en muchas campañas sin la menor insinuación de la responsabilidad que esto implica. En **CP2020**, más o menos como en la vida real, nadie regala nada. Sí, el grupo puede sacarte las castañas del fuego en esta ocasión, pero puede ser que a cambio te pidan algún favor. Desde pagar el coste de la gasolina y la munición gastadas en el rescate (además de algo para los que hayan tenido menos suerte) hasta un peligroso viaje por las llanuras haciendo de batidor para algún grupo que quiera volver al Este, siempre hay una deuda que pagar.

Por supuesto, también hay veces en las que el grupo no puede venir en tu ayuda. Así que, si el rescate no es seguro ni gratuito, ¿de qué sirve ser nómada? Sencillo. La familia no es sólo un grupo de "extras", es una cultura.

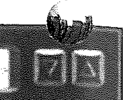
Comunidad: La otra Capacidad Especial Nómada

Comunidad: Una comunidad es una serie de personas con algo en común: conocidos, amigos, vecinos, etc., o bien un grupo de personas que viven en la misma zona y que comparten una misma cultura, idioma, costumbres, economía, ... Ahí está. Nómadas.

Como se dijo, la mayoría de los estáticos sólo tratan y comprenden al nómada genérico, el trabajador que sostiene la sociedad y que posee la capacidad especial de *Familia*. También hay técnicos, arregladores y demás en una familia o grupo, que realizan labores valiosas y son miembros estimados de la sociedad nómada. Los diversos roles especializados en un grupo tienen las Capacidades Especiales correspondientes a su oficio, pero también poseen un sucedáneo de la Capacidad de Familia, llamada Comunidad.

Comunidad es a Familia como *Conocimiento de la Calle* es a *Moverse en la Calle*. El protocolo de los negocios en la calle es muy distinto del que se da en un grupo, clan o nación. Comu-





nidad y Familia son las capacidades de interacción dentro de la cultura nómada que proporcionan *Moverse en la Calle* y *Conocimiento de la Calle* en un ambiente urbano. Si se intenta con Comunidad una acción que normalmente requeriría Familia, siempre tiene al menos un nivel de dificultad más: una acción normal se convierte en difícil y una difícil se vuelve muy difícil como mínimo. Comunidad es una habilidad relacionada con Frialdad que tiene un modificador de PP de 2, pero se empieza de forma diferente a la normal.

Si los jugadores están empezando una campaña nómada y todo el mundo se va a crear un nuevo personaje, haz simplemente que todos escojan Comunidad como habilidad a elección. Esto no es necesario para los pilotos, chamanes, batidores y guerreros, ya que todos tienen Comunidad como parte de su Capacidad Especial. Si los jugadores ya están en una campaña y por alguna razón tienen que entrar en una cultura nómada, usa las siguientes indicaciones para obtener Comunidad como habilidad.

- Por cada habilidad de TEC a nivel tres o más, +1.
- Por cada habilidad de TEC a nivel siete o más, +2.
- Por cada habilidad médica o Supervivencia a nivel tres o más, +1.
- Por tener cinco o más de Reputación, +1.
- Por tener nueve o más de Reputación, +2.
- Por cada amigo o contacto nómada (de Vida Pasada o Vía Argumental), +1.
- Por tener un padrino nómada (en ese grupo en concreto), +1.
- Por un acto heroico y desinteresado que salve a un miembro del grupo, +2.

Suma estos puntos y divide por dos para obtener el nivel potencial de Comunidad del personaje. Pero este nivel es sólo potencial, todo el mundo empieza a +1. Las habilidades técnicas, la reputación y el padrinazgo habrá que demostrarlos antes de obtener la aprobación incondicional del grupo. Mientras tanto, el nivel de Comunidad del personaje sube a razón de un punto al mes, hasta llegar al número potencial. Después, ganará Puntos de Perfeccionamiento según el sistema de las reglas de **Cyberpunk 2020**.

En una campaña nómada, *Familia* (además de las otras Capacidades Especiales de los nómadas) y *Comunidad* también determinan las responsabilidades del personaje hacia el clan. Por cada nivel de *Familia* (*Senda de la Guerra, Reconocimiento, Zen con Vehículo*) se tira un D10 cada mes. Si la tirada es menor o igual que el nivel de la Capacidad Especial del personaje (siete o menos si tiene siete en Familia, etc.), debe dedicar cierto tiempo a los asuntos del grupo. En concreto, por cada punto de diferencia entre la tirada y la Familia del personaje, debe pasar un día haciendo cosas como asistir a reuniones del clan, ayudar a otros miembros, o hacer algún recado que sólo él es capaz de llevar a cabo. En el caso de nómadas arregladores, este tiempo es aparte del que tienen que dedicar a mantener su organización (para más detalle, consúltese **Wildside**, la Guía del Arreglador). Si el personaje tiene Comunidad en vez de Familia, sólo tiene que dedicar la mitad de tiempo. Para todos los personajes, estas obligaciones son aparte de las que demanda la vida diaria de un nómada; montar y levantar el campamento, tiempo de viaje, mantenimiento, comida, vigilancia, etc.

Familia, y a menor nivel Comunidad, también es una especie de habilidad de Recursos cuando el personaje actúa en nombre del clan. Los técnicos emplean esta posibilidad para adquirir el equipo que necesitan para su trabajo, los arregladores para conseguir ayudantes para sus negocios y los pilotos para modificar y mejorar sus vehículos. Estos recursos son muy valiosos para el grupo y si alguien los pierde, tendrá que reponerlos a menos que tenga una buena excusa. Si no puede hacerlo recibirá un severo castigo (aunque normalmente no físico) o incluso puede que se le expulse del grupo hasta que devuelva lo que perdió.

GUERRERO

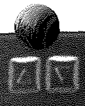
Los combatientes existen en todas las sociedades; en la sociedad estática son los mercenarios y en la nómada los guerreros. Los guerreros son una subdivisión de los mercenarios, pero existen bastantes diferencias. Mientras los mercenarios son modificados y entrenados intensivamente para matar, los guerreros nómadas se basan más en el talento y la fuerza natural.

Los guerreros existen porque los nómadas han estado luchando continuamente por su supervivencia desde el principio, pero no deben correr riesgos innecesarios. Tienen dos estilos de combate; combate a muy corta distancia, normalmente de noche y sin armas de fuego (para no poner en peligro a sus hermanos) y a muy larga distancia y sin miramientos (no quieren agresores cerca de su campamento). Estas formas de luchar han producido una clase de combatientes muy distinta del mercenario urbano moderno.

Los nómadas, a pesar de que hay mercenarios entre ellos, suelen estar en contra de la violencia. Esta oposición no impide la autodefensa o la protección de la propiedad, ya que todo ello forma parte de la mentalidad nómada de autoconservación. Lo que está mal visto es la violencia gratuita, ya que consideran que la vida es algo muy valioso. La generación anterior ha visto demasiadas muertes por causa del dinero o el poder y han educado a los jóvenes en consecuencia. Lo último a lo que recurren la mayoría de los nómadas es a la violencia.

Los guerreros son necesarios para la supervivencia de la comunidad, pero eso no quiere decir que sean admirados. Según la mentalidad nómada, sólo los más inexpertos pueden creer que la única forma de resolver un problema es imponer la propia voluntad sobre la de los demás. La futilidad de la lucha armada podría destruirlos, así que han hecho lo posible por encauzarla. Los guerreros nómadas tienen que resolver sus disputas (igual que los jóvenes) mediante una competición llamada "asalto fingido", tomado de la cultura nativa americana. Un grupo de guerreros ataca el campa-



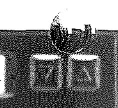


mento de sus enemigos armados con porras o munición de bolas de pintura. Algunos antagonistas organizan juegos de guerra muy elaborados con bastones de pelea como única arma. La razón de ser de todo esto es resolver las disputas sin derramamiento de sangre y así descargar la tensión dentro de la sociedad nómada.

El asalto fingido es una manera de obtener prestigio para los guerreros más jóvenes. Derrotar a un guerrero mayor y más experimentado es un orgullo, aunque lo normal es que la venganza no se haga esperar. También se organizan asaltos fingidos contra estáticos que hayan ofendido de algún modo a los nómadas; eso fue lo que los medios de comunicación denominaron "arrebato". Los arrebatos se dan cuando hay bebida de por medio y se produce un agravio (real o imaginado) hacia uno o más nómadas. Entonces los jóvenes guerreros se van a la ciudad y organizan todo tipo de alborotos. La mayoría de los pueblos han sido objeto de algún "arrebato" y algunas ciudades grandes también. Sin embargo, esto no impide que, en ocasiones, alguien pierda los papeles y vaya a por un arma de verdad. Este tipo de malentendidos ha producido muchos altercados y bastantes batallas campales. Si se sorprende a unos guerreros practicando este tipo de arrebato, siempre son severamente castigados por el consejo, de modo que no es algo que quieran hacer abiertamente y a la vista de todos.

La aparición de la figura del Jefe de Guerra era inevitable. A lo largo de la historia, los mejores dirigentes en tiempos de paz rara vez han resultado buenos generales. Los Jefes de Guerra son guerreros elegidos por el consejo tribal para acaudillar al grupo durante una crisis. En muchos casos, aquel que sea elegido para el puesto tendrá que abandonar la tribu tras concluir su mandato, no de forma permanente, sino para alejar la eventualidad de luchas de poder al final de una guerra. Un Jefe de Guerra retirado suele vivir un tiempo con otra tribu, normalmente de la misma nación, hasta que el consejo considere que los hábitos de mando y la posibilidad de conflictos personales (debido a las tensiones del liderazgo durante una guerra) han desaparecido.

Los Guerreros Totémicos son una novedad para las Siete Naciones. Al surgir el neopaganismo y otras sectas animistas de la tradición chamánica nómada, confluyeron con la tecnología de los exóticos. Algunos guerreros creen que, adquiriendo las características físicas de sus animales tótem, obtienen ciertos poderes espirituales contra sus enemigos. Es verdad, incluso en 2020, que enfrentarse a un oso de dos metros con un hacha puede amedrentar a



cualquiera. Estos guerreros totémicos suelen estar dirigidos por un diestro chamán y pueden ser unos aliados salvajes y aterradores para una tribu. Hasta los nómadas los temen a veces, especialmente a los urbanos, con sus ratas, insectos y perros, por lo que los Guerreros Totémicos suelen mantener las distancias respecto a los demás nómadas. Esta segregación se ve reforzada por su escasez: pocos nómadas pueden permitirse el lujo de someterse a una cirugía tan radical y a tratamientos de transformación vírica.

Capacidad Especial: *Senda de la Guerra*

La Capacidad Especial Senda de la Guerra se basa en la filosofía del combate nómada. La mayoría de las habilidades de este tipo están orientadas hacia el combate a muy larga o muy corta distancia. Es poco frecuente ver a un nómada lanzando andanadas con un subfusil en el campamento: tras presenciar un acto así, lo más probable es que los demás lo maten antes de permitir que alguien tan irresponsable ponga en peligro a los niños. Si hacen falta armas en el campamento, las preferidas son las pistolas y carabinas. Las pistolas son más fáciles de manejar y se usan disparo a disparo, y las carabinas son muy precisas y tampoco permiten ráfagas.

Senda de la Guerra se añade a *Iniciativa* y *Advertir*, pero sólo es la mitad de eficaz cuando se usa contra oponentes que no sean nómadas. Senda de la Guerra también se suma dividida entre dos (redondeando hacia abajo) al Combate Cuerpo a Cuerpo, independientemente de que los oponentes sean nómadas o no. Las bonificaciones de Senda de la Guerra a las habilidades no se aplican en situaciones que no sean de combate. Esta Capacidad Especial da todos los beneficios de la habilidad nómada más general llamada Comunidad.

Plantilla: Guerrero

Una caravana nómada en movimiento es algo digno de verse, pero su avance sería imposible sin los batidores. También llamados escoltas, los batidores son los ojos y oídos de un grupo nómada. Suelen viajar por parejas, por delante de la columna y en sus flancos para asegurarse de que hay vía libre. A veces, sobre todo con tribus más grandes, los batidores van en grupos más numerosos, pero incluso con las mayores caravanas jamás forman grupos de más de seis.

Capacidad Especial: Senda de la Guerra	
Advertir	Fusil
Arma Corta o Armas Pesadas	Armería o Mecánica Básica
Batidor/Explorador	Pelea o Artes Marciales
C. Cuerpo a Cuerpo o Esgrima	Resistencia o P. Auxilios
Esquivar y Eludir	Supervivencia

Cuando van por parejas, su medio de transporte preferido son las motos, ya que son rápidas, maniobrables y permiten que uno de los batidores pueda huir si algo le pasa al otro. Con equipos más numerosos, o cuando los miembros son compañeros que prefieren no separarse, pueden usar un buggy automotor o VAR (Vehículo de Ataque Rápido/ buggy de arena) modificado. Los batidores son los nómadas más legendarios, como pasaba con los cowboys de antaño, y se les considera un poco locos y antisociales (o sea, una persona normal, desde el punto de vista de los nómadas), pero no están tan chiflados como los exploradores.

Los exploradores son una subdivisión de los batidores. Ni siquiera al principio había muchos y ahora, con el paso del tiempo, cada vez van a menos. De entre los nómadas, son los más excéntricos y solitarios. Se internan en áreas hostiles que un grupo desea cruzar y averiguan qué peligros existen y la forma de sortearlos. Después, a veces, realizan maniobras de diversión contra el enemigo mientras el grueso del grupo atraviesa la zona.

Los exploradores y batidores tienen la Capacidad Especial de *Reconocimiento*, que, aparte de incluir los beneficios de *Comunidad*, representa la habilidad de detectar el peligro y sortearlo. Reconocimiento se suma a *Advertir* y a *Esconderse/ Evadirse* en situaciones en las que el batidor (o explorador) se encuentre acechando y haciendo reconocimientos. Estando en un bar no sirve para nada, pero sí cuando se está espiando el campamento enemigo desde los árboles. Tampoco sirve para atacar a un enemigo con armas de fuego, pero sí para huir de un tiroteo. Resumiendo, en general es una habilidad defensiva.

Plantilla: Batidor

Capacidad Especial: Reconocimiento	
Advertir	Pelea o Artes Marciales
Atletismo	Resistencia
Esconderse/Evadirse	SBF o Fusil
Mecánica Básica	Supervivencia
Motocicleta o Conducir	

Plantilla: Explorador

Capacidad Especial: Reconocimiento	
Advertir	Resistencia
Atletismo	SBF o Fusil
Esconderse/Evadirse	Supervivencia
Motocicleta o Conducir	Vigilar/Rastrear
Pelea o Artes Marciales	



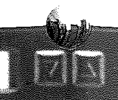
CHAMÁN

Este rol también aparece en la *Guía de la Cuenca del Pacífico* y en *Rough Guide To The UK*.

Nota del autor: Con este rol no se pretende introducir magia en el juego. El chamán es un elemento crucial en muchas sociedades tribales. Muchas cosas "imposibles" se hacen todos los días en EE.UU. y para la mayoría de ellas no hace falta magia, tan sólo disciplina y entrenamiento. Tampoco se pretende favorecer ninguna religión, filosofía o secta concreta, aunque las ideas, creencias u opiniones del autor pueden haber influido.

Los chamanes han tenido una influencia constante en las sociedades humanas. Ya sea porque tuvieran verdaderos poderes, otorgados por las deidades de alguna cultura, o por algún rasgo de su personalidad que les daba una capacidad de liderazgo por encima de la del resto de los seres humanos, lo cierto es que siempre han existido. Unos dicen que cuando la humanidad se volvió más sofisticada los chamanes dejaron de tener importancia. Otros, que simplemente tomaron otros nombres: poetas, maestros, artistas, apóstoles, sacerdotes, cantantes, padres. Pero, aunque desaparecieran o pasaran desapercibidos en la última parte del milenio pasado, lo cierto es que han regresado en este futuro sombrío. En todas las culturas del mundo, la gente se está volviendo más espiritual, más sedienta de respuestas no materialistas a sus preguntas. Los chamanes aconsejan, tratan y dirigen a su gente en cuestiones espirituales y también en otras que no lo son tanto.

Suelen ser personas mayores; los más jóvenes están en la treintena y no hay un máximo de edad salvo el que impone la muerte. Esto se debe a que los ancianos y los conocimientos que han adquirido con la edad y la experiencia, han vuelto a ser respetados. Ya no se les tiene por elementos desfasados y objetos de burla como antaño. EE.UU. antes del Colapso era un país obsesionado por la moda del Ahora. En los últimos años del siglo pasado, las nuevas generaciones ignoraron una y otra vez las lecciones de la historia, diciendo que no eran pertinentes para este mundo nuevo. Los jóvenes se consideraban intelectual y moralmente superiores a sus mayores y no escucharon sus sabios consejos. Su insensatez hizo posible la repetición de los mismos errores que condujeron al Vietnam (en la Guerra Sudamericana) y a la Gran Depresión (el propio Colapso), además de la destrucción de la cultura norteamericana. Los ancianos, sean o no chamanes, son muy respetados



por haber sobrevivido a las convulsiones que desembocaron en la Revolución Cyberpunk. Ellos crearon las Siete Naciones de la cultura nómada, construyeron el Tren de Levitación Magnética TransContinental, hicieron la Larga Marcha de vuelta a EE.UU. y sobrevivieron al Colapso y a las tribulaciones posteriores, así que hay motivos para admirarlos. En definitiva, sin los mayores las nuevas generaciones no existirían.

En los albores del movimiento nómada, los ciudadanos de más edad fueron los que corrieron peor suerte. En muchos casos trabajaban en profesiones o sectores de la economía que estaban en decadencia. Miles de ellos fueron asesinados durante el Colapso, ya que muchos de los jóvenes pensaban que eran los que tenían la culpa de sus problemas. Las reacciones irracionales contra los mayores, como la Purga de los Abogados de 1996, fueron intentos fútiles de crear un nuevo orden de cosas destruyendo el antiguo. Los que se dieron cuenta de que los mayores eran una reserva de sabiduría y experiencia, como los nómadas, estaban muy recuperados socialmente para cuando se abolió la ley marcial en 2012.

Las personas que se hicieron chamanes en los comienzos de la cultura nómada norteamericana procedían en su mayoría de dos actividades de antes del Colapso: medicina y orientación espiritual. Los médicos están entre las personas más sabias de nuestra sociedad. Su talento para comprender el cuerpo con sus incontables funciones e interrelaciones les permite dominar el pensamiento analítico y el razonamiento deductivo. Los líderes espirituales, especialmente los de iglesias rurales y grupos religiosos norteamericanos, aman a su comunidad y poseen una sólida base filosófica debido a su educación. Muchos de los denominados guías espirituales no son ya dogmáticos, pero todas las tradiciones chamánicas nómadas tienen una base fuertemente influida por el cristianismo. Tanto ellos como los médicos (por lo menos los más humanitarios) se han comprometido personalmente a ayudar a la gente, y son lo bastante sabios para confiar en sí mismos y lo bastante sensibles como para no imponer sus ideas a los demás.

Los chamanes de los nómadas todavía suelen tener conocimientos de medicina o religión, cómo se refleja en su plantilla de habilidades. Con el tiempo, los chamanes consiguen experiencia en los dos campos, al igual que los netrunners de más edad tienen bastantes conocimientos de técnico y los mercenarios de arreglador. Pero, al principio, los chamanes tienen que estar especializados en uno u otro.

Capacidad Especial: *Aconsejar*

Aconsejar es la capacidad de discutir, hablar y convencer, parecida a la del rockero. También se puede ver como una especie de cruce entre Credibilidad y Liderazgo Carismático, en especial porque el Aconsejar de un chamán está limitado por su reputación. Un chamán que traicione los objetivos de la Tribu o Nación a la que sirve pierde su capacidad de dirigir. Fuera de la cultura nómada, los chamanes usan su capacidad a la mitad de su valor, lo que refleja la desconfianza de la cultura urbana en general hacia los nómadas. Aconsejar también da todos los beneficios de Comunidad.

Plantilla 1: Médico

CAPACIDAD ESPECIAL: ACONSEJAR

ADVERTIR	FUSIL U OTRA HAB. DE ARMAS
CIRUGÍA DE CAMPAÑA	PERCEPCIÓN HUMANA
CULTURA GENERAL	PERSUASIÓN U ORATORIA
DIAGNOSTICAR	SUPERVIVENCIA
FARMACIA	

Plantilla 2: Líder Espiritual

CAPACIDAD ESPECIAL: ACONSEJAR

ADVERTIR	PERCEPCIÓN HUMANA
BAILE U ORATORIA	PERSUASIÓN
COMPOSICIÓN	SUPERVIVENCIA
EXPERTO: TEOLOGÍA O HISTORIA	TRANCE O INTERPRETAR
FUSIL U OTRA HABILIDAD DE ARMAS	

PILOTO

Este rol también aparece en *Hardwired* y *When Gravity Fails* y en la *Guía de la Cuenca del Pacífico*

Gran parte de la economía nómada se basa en el transporte de mercancías. El que las mercancías o el método de distribución sean legales o ilegales es algo que les importa poco. El caso es que los productos se mueven con o sin la colaboración de los nómadas, así que, si quieren trabajar, tienen que dejar a un lado los escrúpulos; pocos grupos rechazan la mercancía ilegal. Aparte de esclavos, bebés y las drogas más duras, los nómadas practican casi cualquier tipo de contrabando. Entonces, ¿qué es un piloto nómada? Sencillamente, es el elemento humano que está detrás de la máquina.

También denominados jockeys, son los que llevan a cabo el transporte y contrabando dentro y fuera de la comunidad nómada. La mayoría, sobre todo los mejores, son también expertos en el mantenimiento de sus vehículos. Los pilotos son una rareza fuera de la sociedad nómada e, incluso en las tribus, hasta ahora hay pocos que hayan llegado a asumir puestos de liderazgo.

Capacidad Especial: *Zen con Vehículo*

La Capacidad Especial del piloto se denomina Zen con Vehículo, y representa la habilidad casi sobrenatural de determinadas personas para fundirse con su vehículo y hacer cosas casi increíbles. Esta capacidad se suma a cualquier habilidad



de manejo de vehículos y también a las tiradas de iniciativa al conducir o pilotar. Zen con Vehículo también da todos los beneficios de la habilidad más general de Comunidad, siempre que el piloto forme parte de un grupo nómada.

Plantilla: Piloto

CAPACIDAD ESPECIAL: ZEN CON VEHÍCULO

ADVERTIR / NOTAR	ESCONDERSE/EVADIRSE
ATLETISMO	MECÁNICA BÁSICA
CONOCIMIENTO DE LA CALLE	PELEA

MECÁNICA (DE ALGUNO O TODOS LOS VEHÍCULOS USADOS)
PILOTAR/CONDUCIR (NORMALMENTE DOS O MÁS CLASES DE VEHÍCULOS)

Otros Roles en un Grupo Nómada

Una tribu nómada está constituida por muchas personas diferentes. Hay técnicos, tecnomédicos, netrunners, arregladores, mercenarios e incluso administradores, políticos, bailarinas y prostitutas. Todos ellos se pueden clasificar en dos tipos básicos según sus actividades: los que tratan con los nómadas y los que trabajan fuera de la comunidad. Hay pocos que hagan las dos cosas y la mayoría de esos pocos son técnicos. Cada uno de los roles que se describen a continuación tiene sus propias funciones y responsabilidades, y sus propios inconvenientes y limitaciones.

Netrunners

Los netrunners nómadas son los más similares a sus homólogos estáticos. La Red es la misma dondequiera que uno se conecte, y los desafíos y beneficios son iguales en todas partes. Aunque muchos netrunners jóvenes se han criado y educado entre los nómadas, lo normal es que los de más edad hayan pasado mucho tiempo fuera del grupo, así que a veces pueden entender mejor que otros la mentalidad de los estáticos.

Al principio de su carrera, los netrunners nómadas suelen tener menos desenvoltura que sus homólogos estáticos, ya que, después de todo, tienen que cumplir con sus obligaciones en la tribu aparte de aprender las sutilezas de la Red. Por ello, muchos dominan varias disciplinas técnicas y suponen una importante fuente de ingresos para las tribus más pequeñas.

Los netrunners de fuera de las tribus son mejor recibidos que el resto de los estáticos, debido a su mayor pericia. Se les da mucho tiempo y asesoramiento para cumplir con las responsabilidades nómadas, aunque como consecuencia muchos decidan marcharse en vez de pasar tanto tiempo "en el cuerpo". Muchas familias que dependen de netrunners y técnicos para sus actividades les dan considerable libertad en asuntos domésticos. La mayoría de las contiendas entre nómadas se producen en el espacio real, así que no es necesario que los netrunners trabajen tanto como en disputas corporativas de similar intensidad.

Los netrunners nómadas pasan bastante tiempo en la Red trabajando para ganarse la vida. Como normalmente no son demasiado buenos en el combate o como conductores, se dedican a detectar en la Red amenazas para el grupo y a anularlas o, si esto es demasiado peligroso, a advertir al grupo. A menudo, lo único que necesitan los nómadas para soslayar un peligro es un aviso, ya que su principal estrategia es la evasión. Como muchos estáticos toman a los nómadas por bárbaros (o al menos creen que están atrasados), suelen dar por supuesto que no disponen de medidas de seguridad en la Red. Normalmente, ese error sólo se comete una vez, pero algunos no aprenden nunca.

Hay muchos sistemas de comunicación remotos esparcidos por Norteamérica, de manera que un netrunner puede conectarse casi en cualquier sitio, pero otras partes del mundo siguen siendo espacio muerto donde las conexiones a la Red son difíciles, si no imposibles. Las comunicaciones a larga distancia por onda corta no son lo bastante rápidas para moverse en serio por la Red, así que un netrunner nómada puede verse obligado a comunicarse directamente con un satélite para introducirse en la Red. Ejemplos de espacios muertos son la mayor parte del Gran Cañón, el Sudoeste rural, Chicago y la Isla de Manhattan. La mayoría de las ciudades abandonadas también son espacio muerto. Una regla sencilla es: No hay Electricidad = No hay Red.

Los netrunners nómadas no viajan solos, ya que conducir es, como mínimo, peligroso cuando se está conectado a otra realidad. Su equipaje es relativamente ligero, ya que un terminal portátil y algunos chips no ocupan demasiado espacio.

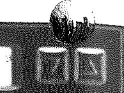
Técnicos

Los técnicos son una necesidad en la cultura nómada. Sin personas que reparen las máquinas, el nomadismo en el mundo moderno es prácticamente imposible. Hay que depurar el agua, fabricar herramientas, y arreglar los vehículos y sistemas defensivos. Todo esto es lo que hace posible la supervivencia de los nómadas y lo demás es para hacer su vida más divertida.

Cualquier técnico decente puede ganarse la vida viajando con un grupo nómada y reparando y adaptando aparatos para ellos. Una vez que demuestre su competencia, los miembros le proporcionarán gustosamente todo el equipo que consideren necesario. Los técnicos mayores con sus familias a veces tienen una tienda móvil en un camión remolcador o taller rodante y pueden llamar a cualquier nómada a la vista para pedirles que les echen una mano en cualquier trabajo, por duro que sea. Los técnicos también son estimados por los ingresos que aportan, ya que pueden trabajar fuera en tiempos difíciles.

A cambio, se supone que cada uno hará todo lo posible para que el equipamiento del grupo esté en las mejores condiciones posibles (siempre que puedan pagarlo). Esto puede significar cualquier cosa, desde recoger una motocicleta estropeada, cargarla en la parte de atrás de una caravana y comenzar las reparaciones con el grupo todavía de viaje, hasta realinear una comunicación por satélite fallida desde la unidad de control (no todos los nómadas están al margen de la tecnología). Un técnico listo sabe, o aprende rápido, todo lo que hay que





REBUSCAR EN LA BASURA

Un aspecto de la capacidad especial de *Chapuza* de los técnicos que no se menciona en la descripción de la habilidad es el de *rebuscar en la basura,* que les permite encontrar piezas útiles en lo que la mayoría tomaría por un cacharro inservible, y ensamblar un aparato funcional a base de piezas sueltas. Es algo parecido a los arreglos con Chapuza, pero más duradero. Si se consigue la tirada para encontrar e instalar la pieza, ésta funcionará normalmente hasta que se desgaste o se rompa. Una fuente de alimentación de un microondas puede servir para un ordenador, aunque sea algo más delicada, antigua y esté deteriorada. Puede que algunos árbitros quieran asignar un nivel de mantenimiento a cierto material y usar las reglas correspondientes de **ChromeBook 3**. Para más información, consúltese la Capacidad Especial de Rebuscar en **Wildside**.

saber sobre los equipos nómadas en general y los vehículos en particular y, después de un tiempo, algunos conocen tan bien las máquinas del grupo que, cuando algo se estropea, ya tienen una idea de qué es lo que ha fallado y por donde empezar a arreglarlo. Esta habilidad está muy bien considerada por los nómadas, y un grupo con técnicos así puede considerarse bastante afortunado.

Otra de las obligaciones que tiene un técnico nómada es instruir a aprendices. La vida nómada es peligrosa y el grupo sabe que nadie está a salvo de perecer en un accidente. Por ello, los técnicos deben escoger a jóvenes con buenas aptitudes para la mecánica y tomarlos como aprendices. Aunque todos los niños nómadas saben algo sobre sus máquinas, siempre es mejor que haya un exceso de aprendices que lo contrario. La relación entre un técnico y sus alumnos suele ser muy estrecha: él se alegra y enorgullece del interés de éstos por aprender y, a su vez, ellos están encantados de adquirir una habilidad que los convertirá en miembros valiosos del grupo (o con la que podrán trabajar fuera de él, si se da el caso). Muchos sienten tal apego por su mentor que deciden quedarse con él permanentemente.

Tecnomédicos

Los tecnomédicos nómadas también están muy valorados. No hay nada peor que un grupo enfermo sin un médico a mano. Es conocido que las tribus violentas (sobre todo los odiados Raffen Shiv) han llegado a "reclutar" a la fuerza gran cantidad de personal sanitario. No hay muchos tecnomédicos en la sociedad nómada, y esa es una de las razones por las que la mayoría de los chamanes tienen también ciertos conocimientos médicos.

Las Siete Naciones poseen una ciencia médica impresionante pero en gran medida ignorada. Los nómadas han tenido que trabajar en lugares bastante desolados, contaminados y a veces incluso radiactivos. Si no poseyeran un personal y un material sanitario de excelente nivel, el cáncer y otras enfermedades habrían acabado con ellos hace años. La medicina nómada, que emplea potenciadores de la inmunidad extremadamente sofisticados, entre otras cosas, es la que hará posible que los nómadas descontaminen y reconstruyan Chicago y Nueva York. En muchos casos, los virus transformadores e injertos necesarios para las modificaciones exóticas, como las de los guerreros totémicos, fueron desarrollados originalmente por tecnomédicos nómadas.

La única desventaja del nomadismo digna de consideración para un edgerunner tecnomédico es el conservadurismo que existe en esta cultura respecto al ciberequipo. El desafío de lo novedoso y lo sofisticado es la ilusión de su vida, y dar puntos de sutura a heridas corrientes, dar clases sobre higiene o tratar las ocasionales fracturas puede llegar a ser tedioso.

Salvo eso, a estos profesionales no les falta nada que el grupo pueda suministrarle. A diferencia de la mayoría de los miembros de una banda (e igual que los ancianos, los niños y las mujeres embarazadas), un tecnomédico no tiene la obligación de combatir, excepto en situaciones límite. Cuando el grupo sufre un ataque, él y los aprendices que tenga se preparan para atender a los heridos, protegidos por los demás si es posible. No obstante, en caso de peligro personal, cualquier nómada que esté al tanto hará todo lo que esté en su mano para defenderlo.

Arregladores

Los nómadas arregladores están entre los tipos con más contactos de la Norteamérica del 2020: a su lado, los capos de la Mafia parecen ermitaños. Además, son unos tremendos camaleones sociales: están a gusto con un traje, con un conjunto de cuero de ante, o con una chaqueta blindada de punk callejero. El arreglador nómada tiene que saber adaptarse a muchos tipos de gente distinta y llevarse bien con ellos (incluyendo aquellos que los desprecian por ser nómadas). Tienen que tener una gran capacidad para percibir los deseos de la gente y hacerlos realidad.



Los arregladores son, igual que entre los estáticos, los intermediarios que hacen que las cosas funcionen, ya sea entre distintos grupos (o clanes, o tribus, o naciones) o entre éstos y los estáticos. La mayoría de los edgerunners de ciudad sólo tratan con ellos cuando quieren contratar nómadas, o quizá que los contraten a ellos. Un estático que quiera contratar nómadas tiene que ponerse en contacto con uno de los arregladores del grupo, que son los que saben quién está disponible y qué es lo que sabe hacer cada uno. El arreglador cierra un trato que satisfaga a las dos partes y se lleva su comisión, aunque la costumbre dicta que la parte del león se la llevan los miembros del grupo que no están en condiciones de trabajar. Si el que los ha contratado no queda satisfecho, el arreglador averigua qué es lo que ha pasado y hace que se devuelva el dinero correspondiente a las partes del contrato que no se han cumplido, o bien que éste se lleve a cabo enteramente. A los arregladores nómadas no les gusta que las cosas salgan mal: su propia reputación sale perjudicada, y también la del grupo. Al igual que sus homólogos urbanos, tienen que mantener en pie su organización, pero, a diferencia de ellos, por lo menos la mitad de su organización está formada por nómadas de otros grupos, tribus o naciones.

Cualquier persona que quiera plantear una queja ante los dirigentes del grupo por el comportamiento de alguno o varios de sus miembros tiene que hablar primero con un arreglador nómada. A cambio de una remuneración, éste organizará una reunión y ayudará a los que le han contratado a presentar su caso de la forma más adecuada. Muchas situaciones explosivas se han salvado a última hora gracias a los esfuerzos de un arreglador. Sin ellos, cualquiera que no fuera miembro del grupo lo tendría difícil para obtener una audiencia y para exponer su caso ante los jefes, función que los hace muy valiosos tanto para el grupo (ya que hasta los más poderosos no desean enemigos innecesarios) como para cualquier sociedad que tenga que tratar con nómadas. Por otra parte, hay veces que se ganan la enemistad de otros miembros de su propio grupo, ya que a nadie le gusta pagar por los destrozos que causó en un arrebato.

Con sus contactos y su conocimiento de la calle, el arreglador sabe qué bandas existen en una ciudad determinada y cuáles son sus territorios. Si no fuera por ellos, un grupo nómada podría meterse sin saberlo en el terreno de alguna banda, o peor, en una zona en disputa entre varias. Aunque un arreglador rara vez llega a convertirse en dirigente de una tribu o clan nómada, el grupo sabe que sus consejos y contactos son esenciales para su propia supervivencia. Se puede sobrevivir un tiempo sin arregladores, pero el camino será más duro que con ellos.

Periodistas

Hay dos clases de periodistas nómadas: los que informan acerca de los nómadas y sus intereses desde dentro de su cultura y los enviados del exterior. Unos cuantos, muy pocos, están a caballo entre las dos sociedades, como pasa con los arregladores nómadas, pero son la excepción que confirma la regla. Los periodistas nómadas son una especie curiosa: incluso en una profesión en la que el peligro y los ambientes exóticos son lo normal, se les tiene por personas excéntricas y curtidas.

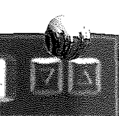
Si los periodistas han sido elegidos por una corporación importante para informar sobre las actividades de un grupo conocido, o incluso se les ha enviado como corresponsales para que viajen con él (con o sin su permiso), se pueden producir roces. Los propios nómadas tienen sus dudas sobre la conveniencia de que haya periodistas acompañándolos: por una parte, si hay un enemigo que los está buscando, tener un reportero en medio del campamento informando de su situación es un serio inconveniente; por otra parte, si los Poderosos van a por ellos, unos medios de comunicación a su favor pueden ser un arma muy efectiva. En consecuencia, los nómadas se muestran cautos con ellos, tratándolos como si poseyeran algún poder místico. Al principio a un periodista le cuesta trabajo ganarse la confianza de un grupo, pero, en raras ocasiones, cuando la relación se estrecha, puede llegar a convertirse en algo parecido a un miembro (como Bes Isis con la Nación Aldecaldo).

La forma normal de llegar a ser un periodista nómada "del exterior" es recibir la asignación de informar sobre un grupo. El medio de comunicación se pondrá en contacto con ellos directamente, o a través de sus arregladores, y organizará el acceso a los campamentos y el permiso para acompañarlos en sus desplazamientos por el país. Una vez hecho esto, el resto está en manos del periodista: si es amable (no desdeñoso ni hostil), si trata a los nómadas como seres humanos y si respeta sus costumbres, lo normal es que todo vaya bien. Un periodista en el que los nómadas confíen de verdad es una persona muy afortunada, ya que le enseñarán casi cualquier cosa, le protegerán en situaciones peligrosas y harán todo lo posible para que tenga una vida cómoda y feliz mientras esté entre ellos. Un periodista que no muestre respeto hacia ellos, que infrinja sus reglas (incluso después de ser advertido) y que los mire por encima del hombro, puede terminar siendo devuelto a su empresa con los huesos rotos, atado y amordazado, mientras los arregladores hablan con los ejecutivos y les explican por qué lo han expulsado. Después de salir del hospital, el periodista puede encontrarse con que el único trabajo que estén dispuestos a darle sea el de presentador de programas infantiles.

Un ejemplo de la alianza entre nómadas y periodistas fueron los infames Disturbios Nómadas de Newer Orleans en 2017. El Carnaval había atraído a muchos nómadas y bastantes punks callejeros de la zona creyeron que sería fácil saquear sus campamentos. Cuando aquellos se defendieron, las autoridades (locales) se pusieron de parte de los punks callejeros (locales) y se prepararon para una asalto masivo a los campamentos. Pero los periodistas que viajaban con los nómadas estaban transmitiendo en directo, así que el desenlace fue diferente del que la policía había planeado.

Al aproximarse, la policía se encontró con que se estaba retransmitiendo todo lo que sucedía y se vio obligada a responder preguntas comprometedoras acerca de sus razones para atacar a personas cuyo único delito había sido defenderse de las bandas. Cuando los ciudadanos de la zona de





Newer Orleans, hartos de la violencia de las bandas, se enteraron de los acontecimientos por la televisión, empezaron a manifestarse frente a las comisarías e incluso acudieron a los campamentos para asegurarse de que la policía no se saliera con la suya. A consecuencia de estas informaciones el jefe de policía y muchos de sus ayudantes terminaron entre rejas, ya que los periodistas descubrieron pruebas de que estaban recibiendo sobornos de las bandas desde hace años. Humillada, la policía se retiró de los campamentos nómadas.

A causa de acontecimientos como éstos, ningún grupo nómada desea ofender a un periodista, aunque hasta los más apreciados son tratados en ocasiones como cotillas en una reunión familiar: se les quiere y se les respeta por sus cualidades, pero se procura que nunca oigan o vean nada que no se desee que se divulgue a los cuatro vientos.

Ejecutivos

Para muchos, un ejecutivo nómada puede parecer una contradicción de términos, pero es algo cada vez más frecuente. Hay dos clases de ejecutivos nómadas: el "enlace nómada" que muchas corporaciones tienen para comunicarse con la mano de obra nómada y los ejecutivos de las nuevas corporaciones nómadas.

Muchas corporaciones se dan cuenta de que merece la pena tener en nómina a un enlace así, ya que, al ser especialistas en esta cultura, son imprescindibles cuando hay que tratar con ella. Muchos son de origen nómada y juegan la baza del conocimiento de su sociedad para conseguir un puesto firme en una corporación. La vida de un enlace es esquizofrénica para algunos; se despiertan en su apartamento caro, rodeados de lujos de los que "no pueden prescindir" y, por la noche, se acuestan en una tienda mugrienta entre gente que considera que todo lo que no se puede llevar en la parte de atrás de una moto es exceso de equipaje. El ejecutivo nómada tiene que saber negociar con la corporación y con los grupos en sus propios términos y sin meter la pata. Algunos se dan cuenta después de unos años de que son nómadas de una especie diferente, viviendo una doble vida con un portafolio y una cartera llena de chops.

Tienen siempre a mano ropa apropiada para las circunstancias: acudir a una junta con el atuendo de cuero de un motero normalmente no es muy recomendable (aunque a veces puede ser una jugada maestra) y, por otra parte, el traje típico de un ejecutivo no aguanta mucho tiempo en las duras condiciones de un campamento nómada. La vida de un enlace es difícil, ya que supone estar constantemente en la cuerda floja. Si cualquiera de las partes llega a desconfiar de él, deja de ser útil. La primera de sus lealtades siempre debe ser hacia el acuerdo, pero jamás debe poner en peligro a su grupo nómada ni a su corporación. Algunos de los que son enviados a este tipo de trabajo terminan convirtiéndose en "nativos" y se incorporan al grupo. Otros usan el puesto de enlace para impulsarse fuera de la sociedad nómada. Recientemente, otros han puesto en práctica sus conocimientos y creado sus propias corporaciones.

Las corporaciones nómadas son nuevas y relativamente escasas en 2020. La más antigua es MetaCorp, fundada por la Nación Meta. Los nómadas también han puesto en marcha empresas de la construcción e incluso unas cuantas compañías pequeñas de mercenarios. Estos ejecutivos son muy parecidos en todo a sus homólogos estáticos, excepto en su mentalidad. Mientras que en última instancia el objetivo de una corporación es ganar dinero, muchos ejecutivos nómadas consideran que los beneficios son un medio de ayudar a sus familias a conseguir lo que quieren: esencialmente, las corporaciones nómadas son como las estáticas, pero con personalidad propia. Una de sus ventajas es la lealtad de sus empleados. La expresión "trabajo para toda la vida" nunca ha sido tan cierta como en su caso, ya que prácticamente no se producen deserciones entre ellos.

Policías

Las Siete Naciones, al ser una civilización sobre ruedas, necesitan fuerzas policiales para realizar ciertas labores; por ejemplo, parar reyertas ocasionales, evitar que las disputas internas se extiendan, detener ladrones y organizar los turnos de guardia: para todo ello hace falta personas que los estáticos denominan policías.

Los policías nómadas, conocidos como soldados-sabuesos, son designados por los miembros del consejo del grupo y prestan juramento ante él, tras lo cual disponen de una gran autoridad para mantener el orden. La mayor parte de su trabajo es relativamente simple, ya que los nómadas suelen educar a los suyos en la disciplina y a los infractores reincidentes se les suele dejar en la cuneta, donde normalmente son eliminados o reclutados por los Raffen Shiv. Ocasionalmente, cuando un crimen es tan horrible que no basta con la simple expulsión, los soldados-sabuesos persiguen a los criminales y los ejecutan sin miramientos.

La autoridad de un soldado-sabueso depende, en última instancia, del consenso entre sus camaradas de que está haciendo bien su trabajo. Los que abusan de ella pronto se ven despojados de sus poderes; como hay pocos secretos en un grupo nómada, y como cualquier miembro puede apelar al consejo, se dan pocos casos de corrupción o abuso.

Los soldados-sabueso y los policías de ciudad desconfían por instinto unos de otros, pero frecuentemente tienen que trabajar juntos. La investigación de delitos federales cometidos en los campamentos sería impracticable sin la cooperación activa de los nómadas y de sus soldados-sabueso. Los nómadas también tendrían serios problemas al tratar con la población estática si no fuera por la policía urbana. Algunos departamentos grandes de policía tienen una "brigada nómada", con oficiales parecidos a los ejecutivos descritos antes, especializados en asuntos nómadas y que viven todo el tiempo posible entre ellos, se familiarizan con sus costumbres y su filosofía y hacen lo posible por ganar su confianza, sobre todo impulsando las relaciones con la policía estática y asistiendo a los nómadas que tengan problemas con las autoridades. Como sus equivalentes ejecutivos, los policías de una brigada nómada están siempre en la cuerda floja y tienen que complacer a dos partes continuamente enfrentadas y que se profesan una

desconfianza proverbial. Al mismo tiempo, las Siete Naciones poseen enlaces que pueden viajar para colaborar en la defensa de los nómadas en sus grupos.

En casos extremos, particularmente cuando se producen grandes disturbios o hay descontento entre la ciudadanía, la policía estática puede llegar a contratar a nómadas en los que tenga confianza. Los nómadas han actuado a instancias de la policía contra alborotadores en varias ciudades y contra las incursiones de los guerrilleros a través de la frontera de Méjico.

Rockeros

Puede dar la impresión de que los rockeros son muy parecidos a los chamanes, pero en la práctica no lo son. Aquellos se dirigen al mundo, mientras que éstos se ocupan de una audiencia más pequeña. No es que los rockeros no puedan ser verdaderos nómadas (algunos lo han sido), pero en general suelen estar más atentos a los asuntos de interés nacional o mundial, mientras que a los chamanes sólo les preocupa su comunidad.

Muchos rockeros se dan cuenta de que viajar con un grupo nómada es una forma barata y sencilla de ir de actuación en actuación. Si empieza a irles bien, la mayoría busca otras maneras de desplazarse, pero algunos se niegan a abandonar a sus amigos nómadas. En algunos casos, los rockeros famosos contratan grupos nómadas como cuadrillas para sus giras, que hacen los preparativos técnicos y también las labores de seguridad y control de los espectadores. Este arreglo satisface a ambas partes; los nómadas viajan de un lado a otro y reciben un buen sueldo y el rockero disfruta de su fidelidad y sus servicios, que superan con mucho al dinero que les paga. El ejemplo más célebre es el de la relación entre **Homicidio Justificado** y una gran familia asociada a los Aldecaldo, conocida como El Dorado Cruisers. Desde la Larga Marcha los dos grupos han sido inseparables y Barry Miyung (el líder de HJ) se ha convertido en un chamán respetado.

Los rockeros especializados en instrumentos difíciles de transportar casi nunca viajan con grupos nómadas. Aquellos que se pueden llevar encima son los apropiados para vivir en la carretera y, aunque con los servicios de los técnicos hasta los más complejos y delicados instrumentos eléctricos pueden durar indefinidamente, los más cómodos son los que requieren poco mantenimiento.

La actitud de los nómadas hacia sus amigos rockeros es de admiración por su capacidad de movilizar a sus espectadores, matizada ocasionalmente por cierta sorpresa ante su ingenuidad. Los nómadas viven al margen de la sociedad corriente y a veces es difícil que se exalten con cosas que no tienen nada que ver con ellos. Cuando un rockero trata de despertar la indignación entre sus colegas nómadas contra algún abuso del gobierno o de alguna corporación, normalmente tiene poco éxito a menos que tal abuso afecte a los propios nómadas o vaya más allá de lo que consideran inevitable.

La audiencia nómada no es lo bastante grande como para que muchos rockeros se dirijan especialmente a ella. Los pocos que lo hacen suelen ser ellos mismos nómadas que cantan sobre las cosas que les interesan desde una perspectiva que ningún estático tiene, por bien dispuesto hacia ellos que esté. Tales rockeros serían capaces de espolear a la acción a los nómadas, si quisieran hacerlo. Algo en lo que están de acuerdo todos los nómadas es que la música hace buenos los días malos, y mejores los buenos. Casi cualquiera de ellos prestará auxilio a un rockero que tenga problemas, a menos que esté muy claro que él mismo se los estaba buscando. Intentar hacerle daño a un rockero aceptado por un grupo nómada es una manera muy rápida de hacer nuevos amigos en urgencias... con suerte.

Mercenarios

Los mercenarios no abundan en la sociedad nómada fuera de los grupos de luchadores, pero sí hay bastantes ex mercenarios entre ellos (ver Cambios de Rol en **La Guía del Árbitro de CP2020**). Las Naciones Nómadas siempre han sido un buen refugio para los fugitivos. Muchos mercenarios se cansan de estar constantemente huyendo, de ser paranoicos por necesidad y de despreciar el riesgo, y, en ese caso, saben que los grupos nómadas ofrecen una existencia relativamente segura, tranquila y en sociedad. Los asesinos a sueldo y los policías saben perfectamente que los fugitivos suelen esconderse entre los nómadas, así que éstos recurren a veces a la bioescultura y al cambio de identidad; además tienden a adoptar profesiones pacíficas, ya que a menudo están hartos de combatir. El número de ex agentes de la época del Grupo de los Cuatro que ahora están entre los nómadas sería altísimo, si se conociera. Estos mercenarios agradecen la hospitalidad de esta sociedad y muchos comienzan una nueva vida con familia y otras responsabilidades; intentar localizarlos en la comunidad nómada y llegar hasta ellos es como mínimo difícil y, en el peor de los casos, mortal.

Los mercenarios en activo que son miembros de la sociedad nómada suelen trabajar como soldados para ellos. A grandes rasgos, su vida no es muy distinta de la del resto, pero si se observa detenidamente se puede percibir una gran diferencia: al contrario que sus colegas a sueldo y con horario completo, los mercenarios nómadas disfrutan de lo bueno de la vida, tienen familia, un rumbo y la voluntad de sobrevivir a toda costa. La diferencia esencial respecto al ejército o los profesionales corporativos es que en una corporación tu unidad es tu familia, y no al contrario. Las familias de mercenarios nómadas tienen una disciplina tan estricta como cualquier unidad militar, pero mucha más libertad personal. Puede que los uniformes no sean todos iguales y que el material no sea de primera calidad, pero estos nómadas no luchan sólo por dinero, sino también para proteger a su familia.



TABLAS DE VIDA PASADA PARA NÓMADAS

1) ENTORNO FAMILIAR

La familia de origen se define por dos aspectos diferentes: cómo es su situación económica y qué tipo de trabajo realiza. Para generar el nivel socioeconómico de la familia de un personaje nómada, simplemente tira dos dados de diez caras, suma los dos números y divide por dos. El resultado es el status (equivalente al Atributo Especial nómada de *Familia*) de tus padres. Este status no tiene mucha importancia fuera de la cultura nómada, pero puede ser significativo para la historia del personaje.

Lo que sí es importante para los nómadas es el tipo de trabajo con el que el personaje se ha criado (por lo que debería influir en las habilidades a elección). La familia puede pertenecer a una de las siete naciones o ser un grupo independiente, según lo que decidan el jugador y el árbitro. Si el personaje no se ha criado entre los nómadas, usa la Clase Familiar de **CP2020**.

FAMILIA DE ORIGEN (Elige una o tira)

1	Familia de Construcción
2	Familia de Recuperación de Despojos
3	Familia de Transporte
4	Familia de Batidores
5	Familia de Guerreros
6	Familia de Chamanes/Médicos
7	Familia de Técnicos
8	Familia del Espectáculo/Feriantes
9	Familia de Agricultores
10	Familia Raffen Shiv

Pasa a **PADRES.**

PADRES (Elige una o tira)

1	Hijo de madre soltera, padre desconocido
2	Hijo de viudo/a o divorciado/a
3	Hijo con dos padres
4	Hijo de matrimonio grupal
5	Huérfano, refugiado o fugado
6	Niño salvaje*

* Los niños salvajes son infrecuentes pero existen en **Cyberpunk**. Estos niños fueron perdidos o abandonados cuando eran muy pequeños, normalmente antes de los cinco años, cuando se adquieren las habilidades sociales, y desde entonces han vivido como animales. En algunos casos eran mayores, pero algún incidente traumático anuló lo que habían aprendido. Los nómadas siempre aceptan a los niños salvajes, ya que, aunque no estén preparados para la vida en sociedad, sí se les puede inculcar ciertas habilidades sociales para mejorar su situación.

Pasa a **SITUACIÓN ACTUAL DE TUS PADRES**

SITUACIÓN ACTUAL DE TUS PADRES (Elige o tira)

1	Padres vivos (Pasa a **SITUACIÓN FAMILIAR**)
2	Padres vivos (Pasa a **SITUACIÓN FAMILIAR**)
3	Algo le sucedió a uno de tus padres (Pasa a **ALGO LE SUCEDIÓ A TUS PADRES**)
4	Algo le sucedió a uno de tus padres (Pasa a **ALGO LE SUCEDIÓ A TUS PADRES**)
5	Algo les sucedió a tus padres (Pasa a **ALGO LE SUCEDIÓ A TUS PADRES**)
6	Algo les sucedió a tus padres (Pasa a **ALGO LE SUCEDIÓ A TUS PADRES**)

ALGO LE SUCEDIÓ A TUS PADRES (Elige una o tira)

1	Murió/Murieron en la guerra
2	Murió/Murieron en un accidente de tráfico
3	Fue(ron) asesinado(s)
4	Fue(ron) encarcelado(s)
5	Murió/Murieron prematuramente de un ataque al corazón, etc.
6	Quedó/Quedaron incapacitado(s) por una enfermedad o percance
7	Perdido(s) o desaparecido(s)
8	Murió/Murieron cometiendo un delito
9	Se marchó/marcharon del grupo
10	Te abandonó/abandonaron

Pasa a **SITUACIÓN FAMILIAR**

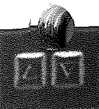
SITUACIÓN FAMILIAR (Elige una o tira)

1-8	La situación de tu familia respecto a tu clan es buena, incluso aunque tus padres no estén allí o hayan muerto. (Pasa a **AMBIENTE EN LA NIÑEZ**)
9-10	Tu familia no está en una buena situación respecto al grupo (Pasa a **TRAGEDIA FAMILIAR**).

TRAGEDIA FAMILIAR (Elige una o tira)

1	Tu familia fue expulsada del grupo por infringir el Código.
2	Tu familia es la única superviviente de un grupo.
3	Tu familia no ha podido viajar con el grupo.
4	Tu familia se escindió del grupo.
5	Se hizo responsable a tu familia de una desgracia acaecida al grupo.
6	Tu familia se vio envuelta en una disputa dentro del grupo.





1) ENTORNO FAMILIAR

AMBIENTE EN LA NIÑEZ (Elige una o tira)

1 Infancia feliz, con las diversiones habituales nómadas.
2 Infancia infeliz, por circunstancias fuera de tu control.
3 Infancia lejos de tu familia (usa **AMBIENTE EN LA NIÑEZ** del libro de reglas si eliges esta opción).
4 Infancia fuera del grueso del grupo.
5 Infancia transcurrida en instituciones para menores (Pasa a la sección de **Vida Pasada** de *CP2020*).
6 Infancia transcurrida en la Calle (Pasa a la sección de **Vida Pasada** de *CP2020*).

Pasa a **HERMANOS.**

HERMANOS (Elige una o tira)

Puedes tener hasta siete hermanos o hermanas, que no tienen por qué serlo en sentido biológico, sino simplemente niños con los que creciste y con los que te unen lazos del tipo que sean. De hecho, si eras un niño salvaje o huérfano no conoces a tus parientes verdaderos. Tira 1d10. De 1 a 7 es el número de hermanos o hermanas que tienes. De 8 a 10, eres hijo único.

Para cada uno de ellos:

1) Tira 1d10. Si es par, es un hermano; si es impar, es una hermana.

2) Tira la edad, relativa a la tuya propia. SI es par, es mayor; si es impar, es más joven.

3) Para cada hermano/a, elige o tira lo que siente por ti.

1-2:	Te odia
3-4:	No le caes bien
5-6:	Indiferencia
7-8:	Le caes bien
9-10:	Te quiere

Pasa a **MOTIVACIONES.**

2) MOTIVACIONES

RASGOS DE PERSONALIDAD: (Elige una o tira)

1	Extrovertido
2	Neutral
3	Reservado
4	Indiferente a los extraños
5	Prudente
6	Perfeccionista
7	Altruista
8	A la defensiva
9	Compulsivo
10	Maniático

Todos los nómadas consideran que la supervivencia del grupo es al menos tan importante como la suya propia. El trabajar en equipo es una necesidad en esta sociedad, así que los que no están dispuestos a colaborar, a someterse a las reglas o a ponerse al mismo nivel que los demás, suelen marcharse tarde o temprano (si no se les expulsa antes).

PERSONA QUE MÁS VALORAS: (Elige una o tira)

1	Tu familia (en particular)
2	Un hermano/a
3	Un amigo/a
4	Un amante o ex amante
5	El grupo (en general)
6	Tú mismo o nadie
7	Una mascota
8	Un ídolo o héroe personal (que tal vez no conozcas personalmente)
9	Un líder religioso
10	Un maestro o mentor

¿QUÉ ES LO QUE MÁS VALORAS? (Elige una o tira)

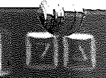
1	El grupo
2	El dinero
3	El honor
4	La honradez
5	La sabiduría
6	La venganza
7	Los buenos momentos
8	El poder o la influencia
9	La pericia
10	La amistad

¿QUÉ OPINAS ACERCA DE LA MAYORÍA DE LA GENTE? (Elige o tira)

1	Te da igual
2	Tienden a desagradarte
3	Tienden a caerte bien
4	Procuras no tener prejuicios
5	Son instrumentos útiles
6	En general la gente es buena

Pasa a **ACONTECIMIENTOS.**





3) ACONTECIMIENTOS

Para determinar los acontecimientos en la vida de tu personaje hasta el momento de empezar a jugar puedes usar el sistema del libro de reglas o el que se da a continuación.

ACONTECIMIENTOS

1-3	**Grandes problemas, grandes éxitos** (usa las tablas que aparecen aquí)
4-6	**Amigos y enemigos** (usa las tablas de **CP2020**)
7-8	**Enredos románticos** (usa las tablas de **CP2020**)
9-10	**No sucedió nada ese año**

3(A) GRANDES PROBLEMAS, GRANDES ÉXITOS

La vida de los nómadas es muy arriesgada. Aunque estés respaldado por un grupo unido, hay veces que las cosas salen mal; pero, por cada ocasión en la que eso ocurre, hay otra en la que todo va sobre ruedas. Tira 1d10: Con un resultado par, te fue de maravilla; con uno impar, recibiste un duro golpe.

¡DESASTRE! TIRA 1D10

1 Expulsado del grupo: Metiste la pata a lo grande y te han expulsado durante 1D10 meses. Puedes elegir no volver (en ese caso, usa a partir de entonces las tablas de Vida Pasada normales de **CP2020**). Aunque vuelvas, réstale un punto a tu Reputación.

2 Prisión: Has estado en la cárcel o te ha retenido contra tu voluntad una banda, corporación o enemigo personal. Tal vez incluso fuiste rehén de un grupo nómada rival. Tira 1d10 para determinar cuántos meses pasaste encerrado.

3 Enfermedad o adicción: Contrajiste una enfermedad o una adicción. Réstate un punto de una característica elegida al azar.

4 Traición: Te han apuñalado por la espalda. Tira 1D10. 1-3, fue un compañero del grupo; 4-10, alguien de fuera. Tira otro D10. 1-3, te están chantajeando; 4-6, divulgaron un secreto (dentro o fuera del grupo); 7-10, un amigo íntimo o amante se volvió contra ti.

5 Accidente: Tuviste algún tipo de accidente. Tira 1D10. 1-3, quedaste desfigurado y debes restar un punto de tu ATR (a discreción del árbitro y el jugador); 4-6, estuviste convaleciente, en un hospital estático o atendido por el grupo, durante 1D10 meses; 7-9, sufres amnesia correspondiente a un periodo de 1D10 meses; si el resultado fue 10, tienes pesadillas constantes (50% de probabilidad cada noche) sobre el accidente y a veces despiertas a los demás con tus gritos.

6 Amante, amigo o pariente fallecido: Murió alguien que querías mucho: 1-3, murió por causas naturales; 4-8, fue asesinado no se sabe por quién, o murió en combate; 9-10, ¡fue asesinado y sabes quién lo hizo!

7 Desastre económico: Tira 1D10; Con 1-7, el grupo te apoya, así que sólo pierdes el dinero que habías ahorrado; pero con 8-10, el resto del grupo también ha sufrido el mismo problema, así que os veis con el agua al cuello por un tiempo.

8 Perseguido: Te buscan por algo que hiciste o no. Tira 1D10: 1-3, es un grupo nómada rival (o una comunidad grande); con 4-6, es un brazo corporativo, una fuerza policial o incluso una secta (un grupo intermedio); con 7-10 son unos cuantos policías locales o una banda (un grupo pequeño).

9 Tragedia en el grupo: Tira 1D10. 1-3, tu grupo pereció en combate cuando tú no estabas; 4-6, fue disuelto por "las Autoridades" por delitos (reales o no); 7-10, fue aplastado por una corporación. Tira un dado por cada año después de este suceso; con una tirada par, encuentras un nuevo grupo.

10 Incapacitación mental: Tira 1D10. Con 1-4 es un trastorno nervioso con causa física, como esquizofrenia, alucinaciones por fiebre o algo parecido. Si no, simplemente has sido incapaz de asimilar tu situación y has tenido que ser sometido a terapia durante algún tiempo.

Pasa a **¿QUÉ VAS A HACER AL RESPECTO?**



3(A) GRANDES PROBLEMAS, GRANDES ÉXITOS (Continuación)

¿QUÉ VAS A HACER AL RESPECTO?

Elige una o tira por cada desastre:

1-2:	Limpiar tu nombre.
3-4:	Poner tierra de por medio.
5-6:	Perseguir a los responsables y hacerles pagar por ello.
7-8:	Conseguir alguna compensación.
9-10:	Seguir adelante. La vida es demasiado corta para obsesionarse con el pasado.

Vuelve a **ACONTECIMIENTOS** *y tira por el año siguiente*

TIENES SUERTE (Tira 1D10):

1 Un nómada poderoso de otro grupo te debe un favor, lo que cuenta como si tuvieras nivel 6 en *Familia* con ese grupo, pero una sola vez.
2 Consigues una ganga regateando o te la encuentras en la basura. Tira 1D10x400 para hallar su valor en Eurodólares (y no olvides que la mercancía ilegal o del mercado negro vale más cara).
3 Aprendes algo útil. Suma 2 a cualquier habilidad de INT o TEC.
4 Éxito en el trabajo o en tus negocios personales. Tira 1D10x50xCapacidad Especial para hallar el importe en Eurodólares.
5 Un poderoso ejecutivo te debe un favor. Cuenta como una tirada de *Recursos* con el nivel que tenga el ejecutivo, pero una sola vez.
6 Has hecho algo muy positivo para el grupo. Suma 1 a tu Rep o *Comunidad* (el árbitro decide).
7 Trabas amistad con un policía. Puedes pedirle información interna a su nivel de *Autoridad*.
8 Le caes bien a un rockero famoso. Puedes pedirle un favor al mes.
9 Has hecho algo heroico y todo el mundo se ha enterado. Suma 1 a tu Rep o *Familia*.
10 Encuentras un profesor de combate. Suma +2 a una habilidad en armas, o a un arte marcial.

Vuelve a **ACONTECIMIENTOS** *y tira por el año siguiente*

4) ASPECTO PERSONAL

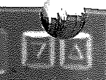
ROPA Y ESTILO PERSONAL

Resultado	Ropa	Peinado	Otros rasgos
1	Vestimenta tribal	Rastafari	Cicatrices, marcas
2	Paramilitar	Rapado	Tatuajes
3	Cuero	Natural, largo	Joyas
4	Vaqueros	Corto y bien peinado	Piercing
5	Genérica	Teñido	Sombrero/gorra
6	Mono	Trenzas	Guantes/botas
7	Atuendo étnico	Suelto y despeinado	Maquillaje
8	Corta y abierta	Erizado	Piel coloreada
9	Ropas normales	Media melena	Gafas
10	Combinación (Tira 2 veces)	Mohicano	Más de uno (Tira 2 veces)

ORÍGENES CULTURALES/ÉTNICOS

Resultado		Resultado	
1	Hispano	6	Nativo americano
2	Romaní	7	Caribeño
3	Afroamericano	8	Asiático
4	Europeo	9	Otros
5	Cultura norteamericana (de cualquier etnia)	10	Varias (tira o elige dos o más)





EQUIPO NÓMADA



Nota general:

Los precios que aparecen en esta sección se refieren al material nuevo. Los nómadas, sobre todo al principio, usaban equipo de segunda mano, pero en la actualidad ya no siempre es así. Por motivos de coherencia con los demás elementos del juego, considera que el precio del material usado se modifica entre el 30 y el 80% arriba o abajo según su disponibilidad y calidad. Además de estos modificadores, el árbitro puede usar las reglas de mantenimiento que aparecen en **Chromebook 3** y las reglas de modificación de precios en **La Guía del Árbitro**.

Equipo prosaico

Utillaje

GRÚA-A 100 ED

Estructura con ruedas y cabrestante que se emplea para quitar y poner motores en coches y camiones. Cada grupo suele tener varias.

COMPRESOR NEUMÁTICO 200-1000 ED

Los compresores de aire son imprescindibles cuando se usan herramientas neumáticas, como llaves, pistolas de pintar y cizallas. Su tamaño varía entre el de una bombona de veinte litros y el de una motocicleta grande. Los modelos más grandes sólo se montan en tiendas y garajes estáticos, pero los pequeños a veces van instalados en vehículos.

JUEGO BÁSICO DE HERRAMIENTAS 500 ED

Las herramientas que llevan la mayoría de los nómadas. Incluye varios tipos de llaves, un juego de destornilladores, martillo, sierra, tenazas, cortaalambres, soldador y unas cuantas herramientas de diagnóstico. Con él un nómada puede llevar a cabo reparaciones sencillas (por ejemplo, cambiar la correa de la transmisión de un vehículo, reemplazar una bomba de agua, hacer la instalación eléctrica en una habitación o construir un armazón sencillo), sin modificadores negativos.

CABLE DE PUENTING 10+ ED

Tienen montones de usos, desde sujetar una carga hasta atar a un prisionero. Miden de treinta centímetros a varios metros y normalmente tienen un gancho en cada extremo.

PALA DE TRINCHERA 50 ED

La pala para cavar trincheras es una herramienta que los ejércitos de todo el mundo han llevado desde tiempos inmemoriales. La versión moderna es una combinación de pala, hacha y sierra de aleación, que una vez plegada ocupa lo que un libro grande. Con ella un nómada puede cavar una letrina, cortar un árbol o aserrar un obstáculo, o bien usarla como arma si no tiene otra cosa a mano.

ACC • -1 • L • C • 2D6(+FUERZA) • N/A • N/A • 1M • MF• 50 ED

GENERADOR A MANIVELA 50 ED

Estos minigeneradores se emplean como último recurso para recargar baterías, encender luces y calentar tiendas.

GENERADOR PEQUEÑO 250 ED

Los generadores proporcionan la energía eléctrica que requieren los aparatos de los campamentos nómadas. Estos generadores del tamaño de un maletín dan suficiente corriente para seis o siete aparatos. La mayoría de los generadores (salvo los de manivela) funcionan con CHOOH2; un litro da para alrededor de una hora de funcionamiento a máxima potencia. Cualquier familia nómada tiene al menos uno de éstos en su vehículo principal.

GENERADOR GRANDE 1200 ED

Los generadores grandes que usan la mayoría de los nómadas (robados o construidos a partir de diseños robados) se fabricaron originalmente para los sistemas de comunicaciones y de radar de las Fuerzas Armadas. Estos generadores también consumen CHOOH2: cuatro litros dan para una media hora. Un generador grande suministra suficiente electricidad para varias casas o un bloque de apartamentos. Hay generadores móviles aún más grandes, que valen más de 10.000 ED y funcionan con hidrógeno, y que pueden abastecer las necesidades energéticas de una ciudad pequeña.

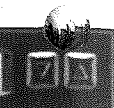
KIT DE LIMPIEZA DE ARMAS 50 ED

Una de las tareas que más se pasan por alto en el mundo **Cyberpunk** es la limpieza de las armas. ¡Hay que limpiar y mantener en buen estado todas las armas de fuego, especialmente las pequeñas, cada vez que se usen! Los kits que se usan para ello contienen disolventes, aceite (o lubricante sintético), una varilla (dividida a veces en secciones atornilladas), un conjunto de cepillos y paños. Al explotar, la pólvora deja un residuo corrosivo que puede dañar el metal. Si no se limpian estos depósitos se reduce la vida útil del arma, de manera que, por cada día que se use un arma automática sin limpiarla, su fiabilidad baja un punto. En limpiar las armas más pequeñas, como una pistola, se tarda un cuarto de hora, pero para un rifle automático el tiempo necesario puede ser más de una hora. Muchos nómadas incluso hacen competiciones para ver quién es el más rápido en desmontar, limpiar y montar otra vez sus armas... a veces a oscuras. Con *Armería* se puede reducir el tiempo necesario (a la mitad con una tirada de habilidad Difícil).

GATOS 100 ED (PLATAFORMAS) A 500 ED (TIJERA)

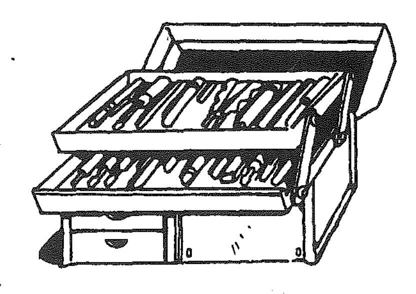
Los gatos se emplean para alzar un vehículo de forma que quede más accesible su parte inferior. En algunos vehículos muy grandes los nómadas instalan una especie de gatos incorporados, pero los coches y camiones comunes no disponen de esa posibilidad. Normalmente son engorrosos y pesan mucho, hasta cincuenta kilos. El tipo más normal de elevador es el de tijera, compuesto de dos unidades que se sitúan por debajo a cada lado del vehículo y (haciendo girar unos tornillos de for-





ma manual o automática) lo levantan. Cuando no hace falta quitar los neumáticos, se puede utilizar el gato de plataformas, con rampas metálicas o sintéticas sobre las que se sitúa el coche.

JUEGO DE HERRAMIENTAS
25.000+ ED



Esta caja de herramientas es la envidia de cualquier mecánico: un juego completo de equipo de diagnóstico, otro de herramientas neumáticas, eléctricas y manuales, y demás aparatos con los que se puede hacer casi cualquier reparación de vehículos o labor de montaje. Cambiar el cableado de un sistema eléctrico entero, reparar un motor quemado o montar un vehículo con chatarra son algunas de las cosas que se pueden hacer con herramientas como éstas.

BOMBA DE AIRE MANUAL 10 ED

Para cuando haya que hinchar algo. No son muy distintas de las bombas de bicicleta, pero permiten presiones mayores.

Alimentación

FRISKIES 1 ED CADA BARRITA

Como casi todo el mundo en **Cyberpunk**, los nómadas comen muchos. Los friskies son un alimento de primera necesidad, sobre todo para los que tienen que llevar encima comida para varios días. Los batidores y exploradores suelen tomar un buen desayuno con lo que haya a mano por la mañana y después pasan el día a base de friskies.

LPCS 10 ED POR UNIDAD

Las conservas LPC (Listas Para Comer) son los excedentes militares más comunes que se pueden encontrar en los campamentos nómadas. Se fabricaron por millones y, aunque las existencias se agotaron durante la ley marcial, los fabricantes no dejaron de fabricarlos. En 2020 hay centenares de empresas que hacen conservas con tecnología LPC. Un LPC simple es una bolsa de plástico con varios alimentos, normalmente liofilizados o conservados químicamente, además de cubiertos de papel, café instantáneo, cerillas, etc. Con una unidad un nómada puede aguantar casi un día entero, o más en caso de necesidad. Los LPCs son tan útiles y fiables que sirven como unidad monetaria en los trueques.

TANQUES POCS 2000 ED + MATERIA PRIMA

El POCS (Proteína Orgánica de Célula Simple) es el alimento más común de los nómadas después de los friskies y se emplea en casi cualquier alimento procesado. Se parece a una variante transgénica del tofú, pero su sabor y textura se puede modificar con diferentes enzimas. Las familias y los grupos suelen llevar varios tanques en los que cultivan su propio pocs como suplemento a su dieta. Los más comunes tienen un volumen de un metro cúbico y, si se dispone de materia prima, pueden producir cada semana comida suficiente para alimentar durante dos días a una familia de diez miembros. Lo más habitual es convertir el pocs en fideos o lonchas proteínicas, pero también se usa en sopas y como snacks en forma de barritas. Los cultivos de germen de pocs cuestan entre diez y veinte eurodólares en el mercado abierto.

Material de supervivencia

HORNILLO DE EXCURSIONISTA 20 ED

Un hornillo muy pequeño, con un solo quemador, para llevar en la mochila. En total pesa sólo cien gramos, sin contar la bombona, que dura aproximadamente una hora de uso continuado. Sobre todo, se utiliza para calentar agua y para preparar porciones de LPC liofilizadas.

CANTIMPLORA (10 LITROS) 50 ED

Cantimplora grande y plegable. Cada familia lleva varias y se emplean como depósitos de reserva. Las más pobres usan en su lugar botes de plástico o bidones viejos.

CANTIMPLORA (INDIVIDUAL) 10 ED

La mayoría de los nómadas llevan una cantimplora individual, de uno o dos litros, que puede ser desde una botella de refresco hasta la clásica de aluminio del ejército. También llevan pastillas de depuración química para cuando hay dudas sobre la potabilidad del agua.

DESTILADORA (FAMILIAR) 400 ED

Los nómadas destilan su agua para evitar el contagio de enfermedades. El montaje de una destiladora familiar dura alrededor de una hora. El proceso de destilación más frecuente es muy simple: hervir el agua y dejar que el vapor se condense; así, se puede obtener agua pura a partir del agua salada, contaminada o de la orina. Un destilador familiar puede procesar entre 200 y 400 litros diarios, pero hace falta combustible para la caldera y alguien tiene que cambiar los depósitos. Algunos nómadas las instalan en sus vehículos y aprovechan el calor del motor en viajes largos.

DESTILADORA (PERSONAL) 100 ED

Unidad fabricada para uso personal. Es capaz de procesar tan solo unos cuantos litros al día, pero es lo suficiente para que un explorador pueda sobrevivir un tiempo en ambientes tóxicos.

MASCARILLA FILTRO 10 ED

Es un elemento prácticamente omnipresente en entornos urbanos, para filtrar los contaminantes y carcinógenos del aire.



Los miembros de las agribandas llevan estas mascarillas en el campo a causa de los pesticidas. A muchos nómadas les cuesta respirar el aire de la ciudad sin ellas. Después de unos días de uso hay que cambiar los filtros (3 ED).

ENCENDEDOR **1 ED**

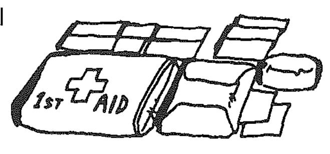
Igual que cualquier encendedor desechable de los que se venden por todo el mundo. Dura unos mil segundos y también puede servir para consultar un mapa o iluminar el camino durante un rato.

ENCENDEDOR DE MAGNESIO **5 ED**

Es una barra de magnesio con pedernal. Se usa rascando el magnesio sobre lo que se quiere encender y golpeando el pedernal con un objeto de acero (por ejemplo, la navaja con la que acabas de rascar el magnesio) para que las chispas enciendan el fuego. Las partículas de magnesio se ponen al rojo durante unos pocos segundos, lo que suele bastar para hacer arder madera húmeda.

BOTIQUÍN **20 ED**

Los primeros auxilios son cruciales cuando se vive en el campo. Son comunes las heridas, laceraciones, mordeduras de serpiente y otros pequeños accidentes. Este botiquín contiene lo que los nómadas necesitan en la mayoría de los casos: hay uno o dos vendajes grandes, varias vendas desechables, antídoto para el veneno de serpiente, un pequeño escalpelo, hilo de sutura, antiséptico, etc.



MOCHILA CON ARMAZÓN **200 ED**

Mochila comercial de excelente calidad con armazón. Casi todos los nómadas llevan una, aunque tengan vehículo, ya que nunca se sabe cuándo puede estropearse y dejarlo a uno tirado a varios kilómetros de cualquier ciudad. Normalmente la llevan parcialmente cargada, salvo los moteros que siempre la llenan a tope. Una variante más barata puede ser un simple armazón de madera con bolsas atadas.

MÁSCARA DE GAS **200 ED**

Es un modelo estándar del ejército, que filtra casi todas las impurezas y gases, pero que resulta muy incómodo, especialmente cuando hace calor. Hay que cambiar los filtros regularmente (10 ED), ya que se obstruyen con el uso. En entornos tóxicos se puede sustituir los dos filtros uno a uno para minimizar el riesgo de exposición. También incluye un accesorio para beber y lentes que no se empañan; se le puede incorporar un comunicador sin dificultad y en unos pocos minutos. Usado en combinación con un equipo MOPP del ejército (N. del T.: Mission Oriented Protective Posture, un sistema con diferentes niveles de protección contra agentes químicos y biológicos usado por los soldados norteamericanos en la Guerra del Golfo), se consigue una protección casi completa, salvo de los agentes nerviosos más costosos. Este equipamiento es común cuando se limpian zonas contaminadas.

CALENTADOR DE INMERSIÓN **15 ED**

Una resistencia para calentar una jarrita de agua. Se puede enchufar a un generador, o bien ponerle pilas, que dan para una docena de usos.

CONJUNTO DE ACCESORIOS PERSONAL **DEPENDE**

Hay una serie de accesorios que todo el mundo necesita, y los nómadas no son una excepción: material para el afeitado, peines, cepillos, jabón, cepillo de dientes, dentífrico y utensilios de manicura. A causa de la facilidad con la que se contagia la epidemia, todo el mundo tiene sus propios utensilios y la higiene tiene una importancia primordial, aunque no siempre dispongan del agua necesaria. También tienen cubiertos separados y los platos sólo se usan dentro de la misma familia.

FILTRO SOLAR (FP 60) **10 ED**

Pasar tanto tiempo al sol con una capa de ozono que se parece a un queso gruyere es un grave riesgo para la salud. Ponerse filtro solar es imprescindible en la carretera, ya que el cáncer de piel es una de las enfermedades que más muertes provocan entre la población nómada. Los tratamientos son muy costosos y no siempre efectivos al cien por cien. A veces, se puede distinguir a los afectados por esta enfermedad por los trozos de cinta aislante que se pegan en las mejillas. Los nómadas se aplican filtro solar con abundancia y regularidad, y, incluso cuando hace un calor intenso, procuran que la ropa les cubra toda la superficie de piel posible.

NAVAJA "SUIZA" **50 ED**

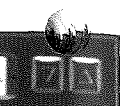
Herramienta múltiple portátil que llevan casi todos los nómadas. Disponer del utensilio adecuado para una situación puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte, así que tenerlos todos es la apuesta más segura. Normalmente la navaja tiene varios filos cortantes (para alambre, madera, plástico y carne), destornilladores, punzones, tijeras, sacacorchos, pinzas, mondadientes y alicates.

HORNILLO DE TIENDA **75 ED**

Estos hornillos se emplean para cocinar, y para calentar las tiendas de los nómadas. Son cerámicos (lo que les permite una mejor distribución del calor) y disponen de dos quemadores y un horno pequeño. Consumen madera o combustible (líquido o sólido) y se pueden adaptar fácilmente de uno a otro.

CADENAS PARA NEUMÁTICOS **60 ED**

Las cadenas se ponen en los neumáticos de los vehículos para posibilitar los desplazamientos (a velocidad reducida) por calzadas cubiertas de hielo o nieve. Normalmente son de metal, pero también las hay de nailon, fibra de carbono o una mezcla de ambos. Para las gruesas ruedas de un vehículo todoterreno las cadenas no son tan necesarias.



DEPURADORA DE AGUA (PERSONAL) 50 ED

La depuración es importante en un entorno cambiante en el que el agua tiene tantas procedencias distintas. Debido a las enfermedades, impurezas y toxinas, la depuración de agua es una cuestión de vida o muerte. La mayoría de los nómadas llevan una depuradora personal capaz de filtrar gran parte de los microorganismos y venenos, parecida a una jeringa gigante. El agua pasa a través del filtro a un recipiente (normalmente una taza o cantimplora) y, en entornos muy contaminados, se hierve o se trata químicamente. Este tipo de filtro es capaz de procesar normalmente entre cuatrocientos y ochocientos litros de agua antes de que haya que sustituirlo. También se incluye un pequeño sistema de análisis químicos, que no es exhaustivo.

DEPURADORA DE AGUA (FAMILIAR)

Versión más grande de la anterior, que se transporta en un vehículo. Se basa en la combinación de filtros por ósmosis y en la ebullición. Las más grandes incluyen material para análisis de potabilidad precisos.

Ropa y blindaje

BOTAS 100 ED

Un par de botas valen tanto como un arma en la cultura nómada. Hay una gran demanda de botas de cuero, por ser un símbolo de prestigio, pero son cada vez más difíciles de encontrar. Las sintéticas son de buena calidad y algunas hasta tienen blindaje.

ABRIGO DE RANCHERO 200 ED

El clásico abrigo largo de ranchero.

GUANTES 50 ED

Para protegerse las manos al trabajar. Suelen ser de cuero sintético y proporcionan una protección igual a una CP de 4.

BLINDAJE DE MOTO-CROSS 750 ED

Versión muy acolchada y articulada del blindaje Metalgear™ para carreras de motos. También es muy utilizado por los batidores nómadas en territorio hostil. No incluye casco.

CASCO DE MOTOCICLISTA 100 ED

Casco normal para motos usado en todo el mundo. El visor se puede levantar, pero por lo demás es de una pieza. La protección estándar es CP 8.

CASCO INTELIGENTE 800 ED

Es el rey de los cascos y representa los modelos modificados que se están poniendo de moda. Su blindaje es de CP18 y el visor también está protegido. Lleva gafas inteligentes integradas con Luz Tenue, IR y Sistema de Puntería incluidas. No lleva mejoras auditivas, pero su eficaz diseño permite oír normalmente sin penalización.

CHAQUETA DE MOTOCICLISTA 200 ED

La antigua chaqueta de cuero ha sido sustituida por versiones sintéticas. Están disponibles con varios estilos, incluyendo el corte Harley, de bombardero y de piloto de carreras. El cuero sintético de una CP de 4 contra piedrecitas y raspones por caídas. Se le puede añadir más protección (CP12) a la parte del torso por 100 ED, pero así se hace más incómoda llevarla a todas horas (que es lo que suelen hacer los nómadas).

PANTALONES DE MOTOCICLISTA 150 ED

Fabricados con el mismo material duradero que se usa para las chaquetas. Los estilos que más se llevan son el vaquero y el de carreras. Normalmente no llevan blindaje debido a la flexibilidad que requiere el conducir la moto.

Mobiliario y resguardo

BOLSA DE DORMIR (-10º C) 60 ED

Es una bolsa de dormir normal con forro separable, que permite descansar abrigado con una temperatura de hasta -10º C.

COJINES 10-50 ED

La mayor parte del mobiliario nómada es ligero y fácil de desplazar. Hay una gama de cojines que va desde las almohadas normales hasta futones grandes.

HAMACA 20 ED

Se pueden colgar en cualquier parte, incluso en el interior de un vehículo, ocupan poco espacio y requieren pocas atenciones.

SILLA DE EXCURSIONISTA 15 ED

Silla con respaldo para sentarse en el suelo, que se puede plegar formando un pequeño tubo.

ALFOMBRA (PARA TIENDA PEQUEÑA) 100 ED

Los nómadas hacen alfombras por motivos artísticos y prácticos, ya que sirven de aislante contra el frío del suelo. Las hay con más o menos dibujos.

TIENDA (PARA 10 PERSONAS) 500 ED

La tienda normal para una familia, que se puede montar o desmontar en unos veinte minutos. Se suelen levantar al lado de un vehículo familiar, para que los ocupantes puedan huir con facilidad si se da el caso. Muchas proceden de excedentes del ejército y hay algunas hechas a mano a partir de fragmentos.

TIENDA (PARA 2 PERSONAS) 150 ED

Tienda de campaña más pequeña usada por exploradores o jóvenes parejas. Son de manufactura comercial y se pueden levantar o desmontar en unos diez minutos.

TIENDA (PARA 6 PERSONAS) 250 ED

Tienda de tamaño intermedio para familias pequeñas o personas importantes. Se tardan unos 15 minutos en montarla o desmontarla.



TIENDA (CARPA) **12.000 ED**

Estas tiendas gigantes son las que usan las familias del espectáculo (sobre todo la Nación Blood) para proteger su negocio de las inclemencias del tiempo. Son carpas enormes que se transportan en camión y cuyo montaje o desmontaje requiere de cuatro a seis horas de trabajo por parte de una cuadrilla de diez personas.

TIPI **200 ED**

Los tipis son las tiendas que los nativos americanos han usado desde hace siglos, fáciles de montar, desmontar y fabricar. En un tipi de tamaño normal caben de seis a ocho personas; aunque se pueden hacer otros más grandes, resultan demasiado engorrosos. La cubierta, con un agujero de ventilación en lo alto para el humo, está sostenida por postes.

Comunicaciones

COMUNICADOR PERSONAL **100 ED**

Es un pequeño transmisor de unos cinco vatios con el que se puede establecer comunicaciones efectivas de hasta 6 km de distancia, dependiendo del terreno. La unidad tiene el tamaño de una baraja y pesa menos de un kilo. Se puede usar como un teléfono o con las manos libres con una combinación de cascos y micrófono. La mayoría de los nómadas llevan uno, si pueden permitírselo, cada vez que se alejan del campamento principal. Los batidores suelen llevar en su vehículo un amplificador que incrementa el alcance hasta veinte o treinta km (300 ED). Funciona con una batería que aguanta varias horas de uso continuado.

COMUNICADOR FAMILIAR **500 ED**

Son transmisores de 50 vatios y del tamaño de una mochila, análogos a (o copiados de) los equipos intermedios de radiotransmisión que emplea el ejército, que permiten todo tipo de transmisiones de datos hasta 30 ó 50 km. La unidad funciona con una batería que da unas cuatro horas de uso continuado. En la comunidad nómada, para la mayoría de las comunicaciones a más de cincuenta kilómetros se usan satélites o mensajeros.

RADIO DE ONDA CORTA **500 ED USADO**

Radio viejo de onda corta de banda lateral única con gran alcance y muy vulnerable a las interferencias. Los grupos nómadas los emplean para comunicarse entre sí, de modo que no son tan vitales como los equipos para comunicaciones internas. Esta unidad pesa unos diez kilos y requiere bastante energía. Nadie fabrica ya estos cacharros, e incluso los nómadas están sustituyéndolos por cosas más modernas.

ENLACE POR SATÉLITE **1.000 ED**

Es un emisor y receptor para satélite de cuatro kilos de peso y no mucho más grande que un ejemplar de *Small Arms of the World* de Jane. Las antenas son un par de tubos de cuarenta centímetros formando una "X" con un asa. Cualquier clase de radio se puede conectar a este transceptor, para llevar a cabo transmisiones de datos de todo tipo, aunque los netrunners se verán sometidos a retrasos potencialmente fatales.

Vehículos

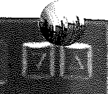
Los vehículos nómadas no son como los ordinarios. No son sólo un medio de transporte, sino también un hogar y, en muchos casos un medio de vida. Cuando tu existencia depende de tu vehículo, éste se convierte en una parte primordial de tu vida. En esta cultura, el vehículo es tanto un medio de transporte como un arma y un hábitat, así que están muy modificados y todos parecen distintos, con la excepción de algunos de los que usan los mercenarios, que son modelos militares. Las modificaciones se hacen para adaptarlos a diferentes necesidades y a los gustos personales. A los técnicos nómadas les gusta adaptar todo lo que manipulan, por lo que cualquier vehículo tendrá cómo mínimo alguna alteración importante y varios añadidos, pero también existen similitudes generales entre los medios de transporte nómadas.

Una adaptación que casi todos tienen en común es la de ser todo-terrenos, lo que no es muy sorprendente, dado que los nómadas viajan a menudo por carreteras peligrosas o en mal estado. Otro de los elementos que permite identificar un vehículo nómada es la ausencia de adornos externos y los colores mate que no llaman la atención desde lejos. En cambio, por dentro suelen tener una decoración muy recargada, a veces con tapicerías y cromados rozando el límite del buen gusto y más allá. Llevan la suspensión muy reforzada y, ocasionalmente, portezuelas para armas. Es frecuente que posean blindajes discretos de kevlar o nailon, ya que pesan poco y no restan demasiada maniobrabilidad. Los nómadas más beligerantes llegan a montar torretas de armas en sus mayores vehículos, análogas a las de los transportes blindados de personal. No obstante, la mayoría sólo usa las armas para defenderse y procura no ponerse al alcance de ningún enemigo.

Al entrar en territorio neutral o civil, todas las armas se desmontan y se guardan para evitar problemas con las autoridades. Si un grupo lleva vehículos militares, o armamento que no se puede ocultar, lo normal es que monte el campamento fuera de los límites de la ciudad.

Algunos de los vehículos nómadas han sido construidos (desde cero o reciclando otros) para realizar labores concretas, ya que ningún fabricante puede producir vehículos extremadamente especializados que no les servirían de nada a los urbanitas. El combustible usado es,





sobre todo, CHOOH2, o bien alcoholes de fabricación casera y de menos calidad. Muchos disponen de generadores militares modificados y admiten diversos tipos de combustible (en realidad, casi cualquier sustancia inflamable). Probablemente no haya dos vehículos nómadas iguales, por lo que el modelo de uno de ellos no suele ser concluyente, pero los siguientes ejemplos son una muestra de la diversidad existente.

La descripción de las características de los vehículos sigue la norma de **Maximum Metal**.

(1) El Escarabajo

Velocidad máx.	**130 km/h**	**Ace/Dec**	**30/50**
Tripulación	**1**	**Autonomía**	**650 km**
Pasajeros	**2**	**Carga**	**200 kg**
Maniobra	**+0**	**PDE**	**32**
CP	**16**	**Tipo**	**Coche**
Peso	**1.200 kg**	**Precio**	**10.000 ED**

Equipamiento especial:

Faros con filtro IR, sistema simple de seguridad, radio de largo alcance con generador de interferencias.

Armas:

Ninguna de serie

Notas:

Comprado nuevo, costaría unos 10.000 ED. Por término medio, los que usan los nómadas son de quinta o sexta mano y han sido reconstruidos varias veces, así que cuestan algo menos, unos 4.000 ED.

No por casualidad, "El Escarabajo" recuerda al coche popular que dominó el mercado automovilístico norteamericano en los sesenta. Aunque el Escarabajo clásico se dejó de fabricar en 1974 en EE.UU., en Centroamérica y Sudamérica se continuó su producción hasta el Colapso. Hay literalmente millones de coches de este tipo repartidos por diversos países del mundo.

Gran parte de ellos han sido reformados de arriba abajo. Estos vehículos son muy efectivos en el desierto, ya que son modelos refrigerados por aire, y cuando se viaja por zonas hostiles, se les instala a menudo una ametralladora ligera. Son los vehículos que se usan con más frecuencia para hacer reconocimientos, ya que son muy pequeños, rápidos, maniobrables y cómodos. Los batidores y exploradores llevan poco equipaje, ya que prefieren encontrar alimentos "sobre el terreno", razón por la que el Escarabajo, que dispone de poco espacio en el maletero, es el coche ideal para ellos.

VAR Scorpion (Vehículo de Ataque Rápido)

Velocidad máx.	**160 km/h**	**Ace/Dec**	**25/65**
Tripulación	**3**	**Autonomía**	**650 km**
Pasajeros	**0**	**Carga**	**400 kg**
Maniobra	**+1**	**PDE**	**30**
CP	**0**	**Tipo**	**Coche**
Peso	**800 kg**	**Precio**	**12.000 ED**

Equipamiento especial:

Todo-terreno

Armas:

Normalmente, lleva una ametralladora montada en la parte delantera y otra, o un lanzagranadas automático, detrás.

Notas:

Como el Hummer (ver **Maximum Mètal**, pág. 37), este vehículo se fabricó comercialmente y ha sido muy imitado. No es raro encontrar variantes construidas a base de piezas sueltas. El generador refrigerado por aire, que apenas requiere mantenimiento, es una maravilla.

El Scorpion fue diseñado para el programa de vehículos ligeros del Mando Central de EE.UU., y también es muy utilizado en las expediciones de reconocimiento. Esta versión para tres tripulantes es un poco más grande que el original y a veces se le denomina el Guerrero. La velocidad fue el objetivo prioritario de su diseño, así que no dispone de blindaje y por ello, aunque su rapidez y maniobrabilidad lo convierten en un blanco difícil, las dotaciones llevan blindaje personal. Se comporta especialmente bien en zonas desiertas y llanuras abiertas, terrenos en los que alcanza la velocidad máxima sin problemas. El conductor puede concentrarse exclusivamente en la conducción; el artillero está sentado a su lado y es el que dispara la ametralladora delantera; el mecánico va detrás y dispara la ametralladora o el lanzagranadas automático trasero. La carga y el resto del equipamiento (incluyendo una rueda de repuesto) se sujeta encima y alrededor de la carrocería, para dar una cierta ilusión de protección.

(2) Motocicleta LongRider Generic 500cc

Velocidad máx.	**190 km/h**	**Ace/Dec**	**30/50**
Tripulación	**1**	**Autonomía**	**650 km**
Pasajeros	**1**	**Carga**	**54 kg**
Maniobra	**0**	**PDE**	**25**
CP	**0**	**Tipo**	**Motocicleta**
Peso	**100 kg**	**Precio**	**3.500 ED**

Equipamiento especial:

Transmisor de largo alcance con generador de interferencias, Sistema sencillo de seguridad, Faros halógenos con filtros IR, Todo-terreno.

Armas:

Ninguna

Notas:

Ninguna

Moto de carretera o todo terreno del tipo de las que se usan en carreras de larga distancia. No hay ningún modelo estándar. Los que pueden permitírselo tienen motos más potentes (Harley Davidson dispone de varias entre los 1000 y 2500cc), pero éstas no son tan adecuadas para los terrenos accidentados, aparte de su precio, como corresponde al prestigio de su marca. Por otro lado, las de moto-cross no son demasiado prácticas para las largas distancias que los nómadas recorren por carretera habitualmente. Una motocicleta de 500cc de este tipo combina rapidez, eficiencia y autonomía en un vehículo práctico, aunque no excesivamente llamativo. Hay quien monta fusiles en los soportes laterales, que requieren un SVF o conector de arma inteligente, lo que normalmente se suple con gafas inteligentes.

(3) Kawasaki Blitzkrieg

Velocidad máx.	**160 km/h**	**Ace/Dec**	**30/50**
Tripulación	**1**	**Autonomía**	**800 km**
Pasajeros	**1**	**Carga**	**60 kg**



Maniobra	+1	**PDE**	35
CP	5	**Tipo**	Motocicleta
Peso	160 kg	**Precio**	15.000 ED

Equipamiento especial:

Todo terreno, Atenuación IR

Armas:

Ninguna

Esta moto potente, maniobrable y con respaldo es una de las favoritas de los nómadas. Con su robusta transmisión y su motor de bajo mantenimiento, es la que usan los nómadas que tienen que pasar largos periodos alejados del grupo principal; cuando tus hermanos están a dos días de distancia, no es conveniente que tu vehículo te deje tirado. Las piezas de esta moto son sobre todo de cerámica y plástico. El innovador diseño con recubrimiento cerámico refrigerante produce los mismos efectos que la atenuación de IR.

"Sidewinder" a medida, con respaldo

Velocidad máx.	190 km/h	**Ace/Dec**	30/50
Tripulación	1	**Autonomía**	650 km
Pasajeros	0	**Carga**	0
Maniobra	+3	**PDE**	40
CP	10	**Tipo**	Motocicleta
Peso	180 kg	**Precio**	32.000 ED con armas

Equipamiento especial:

Atenuación IR, control de daño, conexión cibernética, transmisor a larga distancia con generador de interferencias, sistema de navegación, piloto automático, faros halógenos con filtros IR, conjunto sensorial con amplificación de imágenes, luz tenue, visión telescópica y térmica.

Armas:

Minicañón rotatorio de 7.62 sobre afuste articulado en el morro, con dos depósitos de munición en los soportes laterales. Ordenador de puntería +2 conectado a gafas inteligentes u ópticos.

Notas:

Una pena que nadie las fabrique comercialmente. 24.000 ED sin el arma.

Siempre habrá gente que prefiera pasarse de potencia de fuego a quedarse corto, y en 2020 muchos de ellos son batidores. Se trata de una enorme moto de combate hecha a medida y con respaldo. No está pensada para enfrentarse a armamento o vehículos pesados, sino más bien para intimidar y vencer a vehículos y civiles "blandos". El peculiar montaje del arma es único, o casi; la mayoría de las motos que tienen armas instaladas emplean soportes laterales junto al árbol trasero. Si no fuera por los soportes de carga montados en la parte trasera, esta máquina sería peligrosa de conducir. Sin duda, habrá pocas de estas en cualquier tribu.

La mayoría de los nómadas que tienen este tipo de motos han pasado años buscando piezas, cambiándolas por otras y trabajando sobre ellas, así que al final les puede haber costado el doble del precio indicado. Intentar robar una de éstas suele conducir rápidamente a un desenlace fatal, a menos que el ladrón desaparezca, no sólo de la tribu, sino de la sociedad nómada. Los miembros de las tribus no toleran los robos, y estos vehículos son tan distintivos como un patrón de retina.

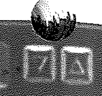
Cómo construir una moto nómada

Así que te has unido a un grupo nómada, o te has criado en uno, y quieres comprarte una moto, pero la cantidad que te piden por una Thundergod o Blitzkrieg de décima mano es astronómica. Bueno, hermano, hay una alternativa a comprarse una: montársela uno mismo. No hay motivo para que no puedas hacerte con una o dos motos estropeadas y transformarlas en una máquina de la que cualquier nómada estaría orgulloso.

Primero, desmóntalas para obtener los componentes principales: cuadros, motor, ruedas, tijeras, depósitos de combustible y circuitos. Asegúrate de que el cuadro que quieres sea compatible con el motor que ya tienes, porque si no tendrás que comprar o construirte uno (esto último no es caro, pero supone un montón de trabajo extra).

Una vez que tienes el cuadro, púlelo con chorro de arena, apréstalo y píntalo. Instala el motor y pon la tijera delantera y los amortiguadores. Pon el sillín, el depósito y los componentes electrónicos (luces, sistema de navegación, pantalla) e incluso controles de interface, ¡y ahí está! Por menos de la mitad del precio de una moto nueva, tienes un modelo único en el mundo y que puedes adaptar perfectamente a tus necesidades, peculiaridades y medidas exactas.

Otra ventaja de este método es que los que se construyen su propia moto son más respetados por los nómadas que los que simplemente han ido a la tienda a comprarla (+1 a las tiradas de reacción al conocer a nuevos nómadas), ya que consideran que una persona que se construye su propio vehículo se toma más en serio los viajes y el estilo de vida nómada. Aunque sólo hayas hecho el trabajo manual, y los técnicos del grupo te hayan asesorado en los aspectos más complejos, te tendrán en más estima por intentarlo (+1 a la Rep), y además puedes ganar un punto en Mecánica Básica (todo ello a discreción del árbitro).



4
NYHAA!
NYHAA!
1

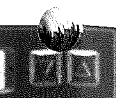
5

MEALS ON WHEELS

6

2

3



El SVF (sistema de visualización frontal) y las funciones de puntería se manejan con controles cibernéticos conectados a un sistema de gafas inteligentes, que muestran toda la información obtenida por impresionante conjunto sensorial en el campo de visión normal del conductor. El arma dispone de un sistema de articulación poco maniobrable con el que se puede apuntar dentro de un campo de cinco grados de desviación máxima respecto al centro; si se intenta disparar con un ángulo mayor, la moto resultará difícil de controlar (tirada de conducción muy difícil o perder el equilibrio, -5 si se va a más de 120 km/h).

El piloto automático de una moto no permite soltar por completo los controles, como el de los coches o aviones, aunque no habrá problemas si se viaja por calzadas en buenas condiciones. También dispone de las posibilidades de localización y mapas de los pilotos automáticos usuales.

(4) "El Autobús Atómico"

Velocidad máx.	110 km/h	**Ace/Dec**	15/50
Tripulación	1	**Autonomía**	650 km
Pasajeros	40	**Carga**	5 Ton, 10 espacios
Maniobra	-2	**PDE**	300
CP	10	**Tipo**	Autobús
Peso	15 Ton	**Precio**	140.000 ED

Equipamiento especial:

Faros halógenos, 4 Extintores portátiles, Todo-terreno.

Armas:

Ninguna

Básicamente es un autocar (como los de tipo Greyhound) con una suspensión muy modificada. Algunas tribus pueden llegar a tener un centenar de estos vehículos, que se utilizan para transportar a los niños y ancianos en medio de la caravana para mayor seguridad.

(5) Camión 8x8 de 40 Toneladas

Velocidad máx.	100 km/h	**Ace/Dec**	15/50
Tripulación	2	**Autonomía**	650 km
Pasajeros	depende	**Carga**	40 Ton, 76 espacios
Maniobra	0	**PDE**	300
CP	20 (sólo la cabina)	**Tipo**	Camión pesado
Peso	15 Ton descargado	**Precio**	185.000 ED

Equipamiento especial:

Atenuación IR, 2 Controles de daño, Control Medioambiental, Extintor, 4 Lanzadores de humo, Transmisor militar con generador de interferencias, Piloto automático, Sensores: IR, Luz Tenue, Térmico, Detector Láser, TeleÓpticos, 4 Focos.

Armas:

Ninguna instalada, aunque un accesorio frecuente es un afuste anular de 360º en el que se puede instalar hasta una ametralladora de 25mm.

Notas:

Estas características son las del modelo no articulado.

Es un M984A1 (Camión pesado OshKosh HEMTT) robado o "prestado". Se fabricaron más de quince mil de éstos para el ejército de los EE.UU. antes del Colapso. Hay variantes con recuperación de blindaje, equipo de resonancia magnética, tanque de combustible, Tractor-Trailer articulado y muchas otras todavía en servicio. Hay más de dos mil quinientos de estos vehículos en las Naciones Nómadas, que han pedido a los fabricantes que sigan produciéndolos; pero esto es muy improbable, a menos que vuelva a existir demanda de ellos en el Ejército.

(6) MedWagon

Velocidad máx.	160 km/h	**Ace/Dec**	15/50
Tripulación	2+2	**Autonomía**	1.100 km
Pasajeros	6 pacientes	**Carga**	3 Ton
Maniobra	-2	**PDE**	60
CP	20	**Tipo**	
Peso	3 Ton	**Precio**	50.000 ED mínimo

Equipamiento especial:

Instrumental sanitario (depende).

Armas:

Ninguna, pero tiene seis portezuelas.

Notas:

Estas "ambulancias" se fabrican a medida, normalmente reformando otro vehículo grande. Si la familia puede pagarlo, transportan equipo médico muy sofisticado.

Es una caravana, como una Winnebago Wanderlust, modificada para convertirla en una clínica sobre ruedas completamente equipada y propiedad comunitaria del clan. Tiene blindaje, además de unas cuantas portezuelas para armas, pero su seguridad se basa sobre todo en que tanto durante los viajes como en el campamento permanece rodeada por todos los demás vehículos.

El volumen que ocupa el instrumental médico en su interior está reducido al mínimo, usando las técnicas desarrolladas para los submarinos y naves espaciales. Todo está automatizado para facilitar todo lo posible la labor del tecnomédico, y lo normal es que haya una conexión por satélite a una base de datos médica. Si está preparado, un med-wagon puede solucionar cualquier emergencia médica, desde un hueso roto a una operación importante.

Camión taller

Velocidad máx.	160 km/h		
Tripulación	2	**Autonomía**	500 km
Pasajeros	2-6 técnicos	**Carga**	6 Ton
Maniobra	-2	**PDE**	60
CP	20	**Tipo**	Camión
Peso	5 Ton	**Precio**	30.000+ ED

Equipamiento especial:

Normalmente lleva una grúa, el resto depende.

Armas:

Ninguna, pero los afustes fijos y portezuelas para armas son adaptaciones comunes.

Notas:

Cada uno de estos vehículos es una creación individual, que el grupo ha construido sobre un chasis desnudo. El precio real depende mucho del equipamiento que se le haya incorporado y de si se compra nuevo, usado o listo para el desguace.



Este vehículo, montado a partir del chasis de un camión, es totalmente esencial durante los viajes de un grupo nómada. Tiene amortiguadores super-reforzados, grúa de arrastre y un taller lo suficientemente grande como para reparar una moto en su interior, con todas las herramientas y aparatos que el grupo puede pagar.

Su utilidad principal es la de taller rodante, grúa y, en general, vehículo para las reparaciones de emergencia. Cuando un grupo viaja por carretera, cualquier nómada que tenga una avería se detiene en la cuneta y el taller rodante (o los que haya), que va siguiendo al grueso de la caravana, hace lo que tenga que hacer. Los coches son remolcados, mientras que a las motos se las introduce en el interior para repararlas durante el viaje. Como casi todos los nómadas conocen al dedillo su propia máquina, pueden reparar muchas de las averías en poco tiempo, contando con los aparatos, repuestos y herramientas que hay en el camión taller. Cuando la moto está reparada, el dueño avisa al conductor del taller móvil, que se detiene a un lado de la carretera el tiempo suficiente para descargarla y ponerla en marcha. Los más osados (o los que viajan por zonas peligrosas) a veces optan por arrancar la moto "en marcha", pero no es muy frecuente.

Aeronaves

Los nómadas no suelen disponer de aeronaves, ya que sus precios son elevados y su mantenimiento costosísimo, aunque los dirigentes de algunas Naciones tienen unos cuantos jets ligeros para desplazarse de inmediato a la hora de negociar o firmar contratos. Los grupos nómadas más pequeños sólo tienen dirigibles y algún que otro avión ligero, si es que tienen alguno. Una excepción notable es la del Comandante Cody y los Piratas del Cielo, un grupo integrado en la Tribu Serpiente (véase **El Hogar de los Valientes**, de próxima aparición).

VPRs

Los vehículos pilotados remotamente se emplean sobre todo en tareas de reconocimiento y como alternativa a los batidores. Hay desde aviones de aeromodelismo con cámara de vídeo incorporada, hasta vehículos militares para misiones específicas y con tecnología punta. Uno de los más comunes es el VPR Bulldog, fabricado originalmente por el ejército israelí y que ha sido copiado por la mayoría de las tribus nómadas.

Veánse también los VPCRs que aparecen en **Chromebook 2** y **Proteger y Servir**.

Velocidad máx.	**40 km/h**	**Ace/Dec**	**8/8**
Tripulación	**0**	**Autonomía**	**160 km**
Pasajeros	**0**	**Carga**	**0**
Maniobra	**0**	**PDE**	**5**
CP	**0**	**Tipo**	**VPR**
Peso	**20 kg**	**Precio**	**1.000 ED**

Equipamiento especial:

Videocámara, Conector de vídeo, Radiocontrolado.

Notas:

La unidad de control remoto pesa dos kilos e incluye el transmisor y el conector de vídeo.

Ultraligeros

Pilotar ultraligeros era un entretenimiento muy popular antes del Colapso. Aunque están estrechamente relacionados con los alas delta, pilotar una de estas aeronaves requiere considerable pericia y mucha confianza en uno mismo. El modelo más común entre los nómadas es para una sola persona, aunque existen tándems.

Velocidad máx.	**80 km/h**	**Ace/Dec**	**8/8**
Tripulación	**1**	**Autonomía**	**300 km**
Pasajeros	**0**	**Carga**	**10 kg**
Maniobra	**-2**	**PDE**	**10**
CP	**0**	**Tipo**	**Ultraligero**
Peso	**50 kg**	**Precio**	**2.500 ED**

Equipamiento especial:

Paracaídas

Armas:

Ninguna

Notas:

El paracaídas se abre mediante un cohete de aire comprimido y es efectivo a altitudes tan bajas como cien metros.

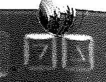
Armas

El armamento de los nómadas es de dos tipos: el de defensa personal, que tienen a mano todo el tiempo, y el de defensa tribal, que se emplean para mantener a raya a los enemigos del grupo. Estas armas difieren de las de tipo militar que se usan habitualmente en 2020 por varias razones de peso.

Antes que nada, los nómadas quieren un arma única y práctica que puedan llevar siempre, que no abulte demasiado, que sea efectiva a las distancias a las que suele desarrollarse el combate nómada (100 m o más), que sea fácil de cuidar y no demasiado compleja o infrecuente (lo que facilita las reparaciones y disminuye los gastos). Por todo ello, los nómadas tienden a llevar armas de casquillos, generalmente carabinas. Las carabinas ofrecen facilidad de transporte, potencia, alcance y precisión, y requieren menos fuerza que los fusiles de asalto o de combate. Por último, igual que los pioneros del antiguo oeste, es conveniente llevar una pistola y una carabina que usen balas del mismo calibre, para facilitar el suministro de munición.

En esta cultura se prefiere acabar con las amenazas a distancia, por lo que muchos batidores y guerreros llevan un arma de largo alcance, es decir, según su definición, una que permite disparar a más de 750 metros (y preferiblemente un kilómetro o más). La combinación de una arma personal fácil de usar y otra potente, precisa y de largo alcance satisface adecuadamente sus necesidades.

Los nómadas usan sobre todo armas de casquillos por una cuestión de ahorro. Puede que la munición sin casquillos pese menos e incluso sea más barata a corto plazo, pero el equipo y la materia prima que hacen falta para fabricarla son más caros que las herramientas de rellenado, que son relativamente fáciles de construir. Se puede fabricar pólvora de calidad siguiendo una simple fórmula química y muchos tipos de metal de bala son baratos y sencillos de obtener. ¿Qué más podría pedir un nómada? Los científicos de



las tribus incluso han inventado un casquillo con cubierta de policarbono que se puede recargar de diez a quince veces. ¡Disponiendo de materiales, unas pocas herramientas y algo de práctica, incluso se pueden rellenar durante el combate!

Esto no significa que se limiten a este tipo de armamento, pero son muy selectivos a la hora de escoger los pertrechos que van a transportar cada día. Si tienen que asaltar unas instalaciones militares, no cabe duda de que llevarán todo lo que la tecnología pueda ofrecer (siempre que puedan pagarlo).

El calibre de las armas que usan más corrientemente los nómadas es el magnum .357. Las balas tienen gran estabilidad, buena penetración y son fáciles de encontrar. Hasta un niño podría manejar un arma de este tipo con comodidad (en vez de convertirse en un blanco fácil por el peso). Hay quien dice que esta munición es demasiado pequeña para "matar de verdad", pero los nómadas llevan armas, antes que nada, para defenderse. Puede que no baste para tumbar a un psicópata potenciado, pero lo mantendrá ocupado el tiempo suficiente para que los guerreros vuelvan con la artillería pesada. También ha demostrado ampliamente su utilidad contra bandas, animales salvajes y otros incordios.

Las armas de los nómadas recuerdan mucho a las del viejo oeste, no por que ellos hayan elegido a propósito ese estilo, sino porque querían que fueran prácticas, fáciles de reparar y fiables. La mayoría de las pistolas son revólveres o, si son automáticas, son de diseño muy simple. Las más raras, con piezas difíciles de encontrar, no son muy frecuentes por razones obvias. La dureza de la vida de los nómadas está poniendo a prueba constantemente la resistencia de sus armas (y del resto de sus pertrechos, por cierto) y, con la escasez de espacio, el que sean compactas es otra ventaja.

Aunque las carabinas son las armas más comunes en las tribus, no son ni mucho menos las únicas. Los nómadas usan casi cualquier clase de armamento que tengan a su disposición y, lo que no tienen, lo fabrican. Algunas de las más estrambóticas, que parecen salidas de las grotescas películas del siglo XX ambientadas después del holocausto, están pensadas para desempeñar labores ultra-específicas. La ballesta de mano, el fusil de aire comprimido y el látigo inteligente son algunos ejemplos significativos. Muchas de ellas sólo existen en la comunidad nómada, o sólo se fabrican en ella, así que pueden parecer más caras de lo normal. En general, los nómadas las pueden conseguir un 20-30% más baratas si se las compran a otro nómada, siempre que consigan una tirada de Familia de dificultad media.

En todas las descripciones de armas siguientes usaremos la lista de especificaciones normal de **CP2020**: nombre, clase, precisión (PA), disimulo, disponibilidad, daño (munición), balas, VD, fiabilidad, alcance y precio. Estos datos se refieren a armas sin modificar con mira de hierro, a menos que se especifique lo contrario. Como el resto del equipo nómada, las armas a menudo están adaptadas al uso y estilo personal. Véanse las reglas más completas de personalización en **Soldado de Fortuna 2.**

Pistolas

REVOLVER .357MAG
P • 0 • CH • C • 2D6+3 (.357MAG) • 6 • 2 • MF • 50M • 250 ED

El cartucho del .357mag es muy adecuado para su uso conjunto con rifle y pistola. Suele llevar dos cargadores de "media-luna", cada uno con tres balas, fáciles de poner y quitar. En recargar se tarda un asalto con medias-lunas, o tres sin ellas.

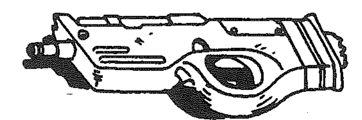
AUTOMÁTICO .357MAG
P • 0 • CH • C • 2D6+3 (.357MAG) • 8 • 2 • MF • 50M • 300 ED

Basada en el Colt M1911, esta pistola es robusta y fácil de utilizar. Usa un cargador estándar y se tarda un asalto en recargar.

REVOLVER .44MAG
P • CH • M • 4D6 (.44MAG) • 6 • 1 • MF • 50M • 375 ED

Frecuente entre los nómadas que usan el fusil de palanca, se basa en el clásico revolver Colt grande.

Subfusiles



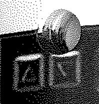
"STEN"
SBF • -2 • L • E • 2D6+3 (.357MAG) • 30 • 1/3/30 • M • 200+ ED

Entre los nómadas es la denominación genérica que reciben los subfusiles de fabricación casera, en honor al Sten original. Las características son las de un caso típico, pero hay mucha variedad: desde los muy fiables a los que lo más probable es que estallen en las manos de alguien. Hay muchos tipos disponibles y se pueden adaptar para cualquier munición desde .22 LR a 12mm. Los punks callejeros los llaman "armas caseras".

FAMILIA DE ARMAS CALICO 9MM

Son variantes de las Calico .22 y 9mm de antes del Colapso. Poseen un cargador con alimentador helicoidal que en su momento fue revolucionario, ya que concentra mucha munición en poco espacio. Algunas armas modernas, como el MiniGat, Miniauto 9 y muchas otras han copiado los principios básicos. El cargador tiene capacidad para cincuenta o cien cartuchos. Los Calicos fueron popularizados a finales de los ochenta por gente obsesionada con la supervivencia y tiradores deportivos. Aunque al principio eran propensos a averiarse y encasquillarse, los últimos modelos tienen más resistencia y fiabilidad. Se puede adaptar la recámara para balas de casi cualquier calibre de pistola y/o cartuchos (incluida una versión fallida de lanzagranadas de 40mm para APAC). Se fabrica en casi todo el mundo, con licencia o sin ella.

Los modelos disponibles son: pistola de asalto, subfusil (totalmente automático) o fusil (con culata plegable y soporte). Muchas piezas son intercambiables, lo que a los nómadas les viene muy bien.



PISTOLA DE ASALTO CALICO 9MM
P • -1 • L • C • 2D6+1 (9MM) • 50/100 • 2 • MF • 50M •V
450 ED

-1 a la PA si se emplean los cargadores de cien balas debido a su peso, que desequilibra el arma y la hace más incómoda de manejar.

SUBFUSIL CALICO
SBF • 0 • L • C • 2D6+1 (9MM) * 50/100 * 1/3/20 * M *
750 ED

Es el equivalente en subfusil de la pistola, muy similar pero con culata plegable y equilibrado para el cargador con alimentación helicoidal. Tiende a encasquillarse cuando se dispara durante periodos largos.

FUSIL CALICO 9MM
FUS • +1 • L/N • C • 2D6+1 (9MM) • 50/100 • 2 • MF •
650 ED

El fusil de Calico. Trae un soporte desmontable (+1 a la PA estando tumbado y apuntando al menos durante un asalto).

Las tres variantes admiten cargadores de cincuenta y de cien cartuchos, aunque con la pistola de asalto se usa más el de cincuenta, por su menor peso, y con los otros dos el de cien.

Fusiles y carabinas

CARABINA DE PALANCA .357MAG
FUS • +2 • L • C • 2D6+3 (.357MAG) • 9 • 2 • MF • 100M
• 300 ED

Basada en un modelo Winchester de hace 140 años, es un arma extremadamente precisa y equilibrada, en parte debido a los avances de mecanismos y tecnología de materiales. El cargador es un tubo fijo debajo del cañón. Hay que cargar las balas una a una y en ello se tarda tres asaltos.

FUSIL DE PALANCA .44MAG
FUS • +1 • L • M • 4D6+2 (.44MAG) • 8 • 2 • MF • 200M •
650 ED

Para los que quieren algo más de potencia, por ejemplo los batidores. Es similar en todos los sentidos, salvo el calibre, a su homólogo .357mag.

CARABINA AUTOMÁTICA .357MAG
FUS • 0/+1 • L • C • 2D6+3 (.357MAG) • 30 • 2/3 • MF •
100M * 400 ED

Se basa en el mismo concepto que la Uzi y el AK-47 y por tanto, indirectamente, en la Schmeisser alemana. Usada por nómadas que entran en combate a menudo. Se puede disparar tiro a tiro (VD 2, PA +1) o en ráfagas de tres disparos. Intencionadamente, el arma carece de verdadero disparo automático. El cargador es normal y se tarda un asalto en recargar.

FUSIL GENÉRICO DE CERROJO 7.62MM
FUS • +2 • N • C • 6D6+1 (7.62) • 6 • 1 • MF • 400M •
500 ED

Copia de cuarta o quinta generación de un diseño original, ha sobrevivido a las vicisitudes del siglo XX con pocas modificaciones sobre sus predecesores, por ejemplo el fusil de francotirador M70 que empleaban el Ejército de Tierra y el Cuerpo de Marines de EE.UU. antes del Colapso.

Escopetas

ESCOPETA DE ASALTO META "MARTILLO DE GUERRA™" 12GA.
ESC • -1 • N • M • VER A CONTINUACIÓN (GALGA 12) •
16 • 1/3 • MF • 75M • 700 ED

Pancor era una pequeña empresa que fabricaba un excelente producto: el Taladro Pancor, un arma revolucionaria en muchos sentidos. Unos nuevos materiales que no estuvieron disponibles hasta finales de los ochenta hicieron posibles unos casquillos ligeros y reutilizables; los cargadores rotatorios en tambor aportaron una fiabilidad inigualable; el perfeccionamiento del cierre, de la estabilización del cañón y de la compensación dieron como resultado una precisión mortífera. Probablemente, el Taladro original fue la mejor arma diseñada en EE.UU. desde el MAC-10. Por desgracia, el ejército no se interesó por ella, ni por otras armas y sistemas de calidad, ya que la corrupción estaba muy extendida entre los responsables de intendencia poco antes del Colapso.

Cuando éste llegó, Pancor fue una de las empresas que se fueron a pique y el arma desapareció, a excepción de unos pocos centenares de prototipos que tenían algunos departamentos de policía, unidades de operaciones especiales y gente obsesionada con la supervivencia. Cuando se creó la Corporación Meta en el 2012, un técnico de Pancor que había sido enviado con el Mando Central a la Guerra Sudamericana, solicitó de nuevo la patente del Taladro, que pasó a MetaCorp. El Martillo de Guerra, una versión mejorada del Taladro, salió a la venta en 2016. Dispone de un cargador con más capacidad, un cañón mejor de cerametal y un sistema de puntería Smartlink™ opcional, todo ello complementado con un amplio abanico de tipos de munición, que le otorga una impresionante versatilidad táctica.

SISTEMA DE MUNICIÓN "WARSHOT™"

Una evolución del sistema Jackshot™, diseñado en su origen para el Taladro Pancor, Warshot™ dispone de casquillos mejorados de polímero de nailon más resistentes y ligeros que los convencionales de latón o plástico, por lo que admite algo más de carga útil que un casquillo estándar de calibre 12. También es posible rellenar los cartuchos, incluso en combate, con utillaje mínimo.

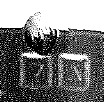
OO BUCKSHOT:

4D6+2 de daño. Cuesta 1ED por carga de fábrica. Rellenarlos cuesta 0'5ed por materia prima y requiere una tirada media de armería o difícil de mecánica básica.

BOOMER:

Cartuchos con gran potencia explosiva: 3D6 de daño, 1m radio. 2ED por disparo, 1'5ED por rellenarlos (véase más arriba).





PENETRATOR:

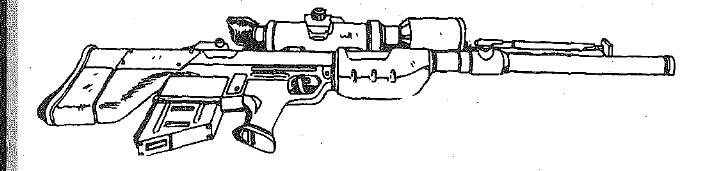
Cartuchos AP (munición perforante): 3D6HEDP (ver **ChromeBook 2**, pág. 48). 3ED por disparo, 2ED por rellenarlos (véase más arriba).

ESCOPETA RECORTADA " WHIPPET" 12GA.
ESC • -3 • CH • U • 4D6 ("00 BUCKSHOT") • 2# • MF •
15M • 200 ED

Usada por tiradores pésimos y gente que no tiene reparo de rociar una zona amplia. Se coge una escopeta normal de retrocarga, con cañones en horizontal o en vertical, y se recorta a una longitud de unos treinta centímetros. El resultado es un arma brutal sin apenas alcance y con un área de impacto del tamaño de una puerta de garaje. No es difícil encontrar una de estas maravillas caseras, pero hallar una nueva es casi imposible (a menos que por casualidad tengas un autotorno, etc.). El mango también suele ser aserrado, por lo que normalmente hay un asidero improvisado con cinta aislante o alguna otra cosa. Algunas incluso tienen mangos de pistola.

#Técnicamente es posible disparar los dos cañones a un tiempo, pero si algún personaje lo intenta, tiene que restar un punto de la PA por cada punto de TCO por debajo de 6. Esto supone un serio inconveniente, así que es mejor dispararlos por separado.

Armas pesadas



FUSIL "LARGO" 15MM
FUS • +1 • N • M • 6D10 (15MM BMG) • 9 • 1 • M •
900M • 3000 ED

Aunque nunca se llevó a cabo la adopción de la munición BMG de 15mm prevista para mediados de los ochenta (para sustituir a la anticuada .50 cal/12.7mm de ametralladora), se desarrolló un gran número de armas para aprovechar las posibilidades de la munición de 15mm. El Colapso hundió a la mayor parte de estas empresas, por lo que estas armas quedaron relegadas al olvido. Unos años después los Aldecaldo hallaron una vieja fábrica de armas durante los trabajos de recuperación de El Pitt, donde se había probado o diseñado más de trescientas armas BMG de 15mm. Toda la maquinaria y herramientas necesarias para fabricarlas estaban allí, así que los Aldecaldo aprovecharon la oportunidad.

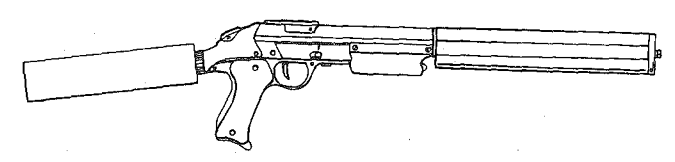
Ahora casi todos los nómadas usan el BMG de 15mm para acciones antivehículos y de francotirador. También emplean de vez en cuando la Arasaka de 20mm o la .50 cal/12.7mm, pero ninguna de ellas tiene el alcance ni la potencia de un 15mm. Los medios de comunicación han empezado a denominarlos fusiles largos nómadas, o incluso fusiles largos de Kentucky. Se trata de armas enormes y muy pesadas, pero cuando se emplazan en una colina permiten disparar a una gran distancia, que es lo que les gusta a los nómadas. Hay que tener TCO de 9 ó más para dispararlo sosteniéndolo en peso.

El modelo más común incluye montura telescópica con x10 de ampliación e intensificador de luz, amortiguador de retroceso, ocultador de fogonazo, gatillo de solenoide y demás accesorios, y se puede desmontar en tres partes (culata, mecanismo y cañón). Todos estos añadidos van incluidos en el precio indicado.

Otras armas

BALLESTA DE MANO
EX * 0 * N * R * 1D6+1AP (DARDO) * 1 * 1 * M * 20M *
100 ED

Los nómadas la utilizan a veces para pinchar ruedas y distraer a los conductores, a menudo mientras los persiguen en moto. El arma es AP (perforante), pero el daño no se divide por dos. Es inútil a partir de los 20m. Es fácil de encontrar en forma de pistola, pero el bastidor se puede sujetar al brazo y dispararse con una cuerda atada a un dedo.

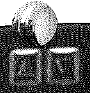


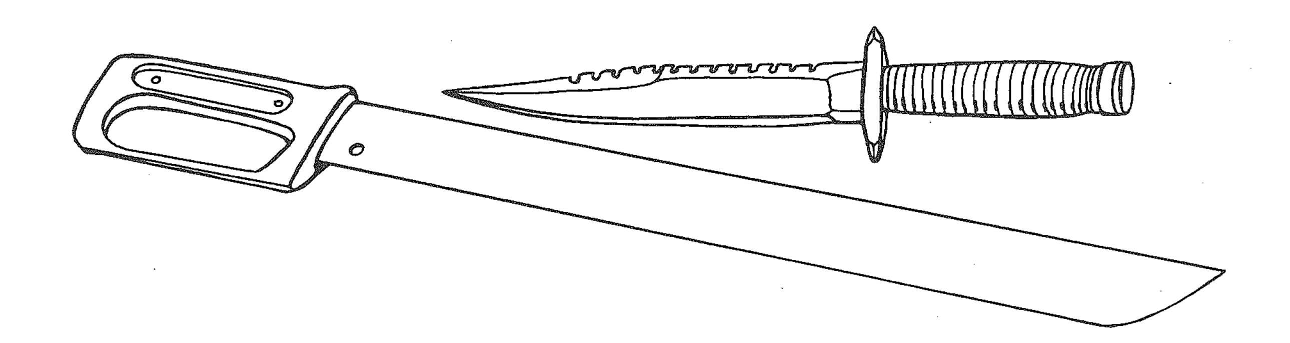
LANZADORA DE DARDOS DE AIRE COMPRIMIDO
EX * -1 * N * R * 3D6 AP (DARDO) * 4 * 1 * M * 25M * 350
ED

Arma de aire comprimido descendiente de las que se usaban antes del Colapso para disparar bolitas de pintura. Tiene cuatro cañones rotatorios y dispara dardos mucho más grandes que los de la ballesta de mano. También se emplea para acosar a los conductores y pinchar ruedas. Es un arma AP, pero el daño no se divide entre dos. A más de 25 metros el daño se reduce a 2D6 y es ineficaz a más de 50 metros. El aire comprimido está en un cilindro que también hace las veces de culata, suficiente para ocho disparos. Cada cilindro cuesta 30ED, pero recargarlos es muy barato, siempre que se disponga de un compresor de aire.

"DERIVADOS DE ARMA PERSONAL"
FUS/SBF * +1 * L * M * 5D6 (5.56N) * 50 * 2/3 * MF *
150M * 500 ED

Derivada de diseños de FN y otros (P90, Steyr TMP y Bushman IDW) el Arma Personal estaba pensada para cuadrillas de vehículos y defensores de retaguardia que no necesitaban un arma de asalto de gran tamaño. Es un diseño bullpup estricto, con el cargador perpendicular al eje del arma sobre su parte superior. Está hecha en su mayor parte de un material basado en nailex, a excepción de la recámara y el cañón,





que son de aleaciones o cerametal. Utiliza munición con casquillo de 10mm, 12mm o, los modelos más antiguos, .357mag. Se puede considerar un subfusil o un fusil de asalto, así que lo hemos incluido en esta sección para evitar confusiones.

LÁTIGO INTELIGENTE
ACC * 0 * CH * C * 1D6+2(+FUE) * N/A * N/A * M * 1M * 600 ED

Fue dado a conocer en una presentación organizada por miembros de las Tribus Blood en 2015. Es un látigo con tecnología de miómeros e interface neuronal, lo que da como resultado un arma muy peligrosa, ya que se puede controlar la rigidez de cada una de las partes de la tralla (endureciendo la punta, que se desplaza a un centenar de kilómetros por hora, el daño puede ser considerable).

BUMERÁN
EX * -1 * L * M * 2D6 (+FUE) * 1 * 1 * MF * 30M * 20 ED

Éste no es de los que vuelven. Es una versión más agresiva que tiene uno de los brazos más corto de lo normal y afilado como una cuchilla.

HONDA
EX * 0 * M * 1/2D6 (+FUE) * 1 * 1 * MF * 20M * 10 ED

Siendo una de las armas más antiguas del arsenal de la humanidad, todavía goza de popularidad entre los niños y los que quieren evitar ruidos. La munición no es otra cosa que una piedra, así que la recarga es fácil.

ESPADA MULTIUSOS / MACHETE
ACC * 0 * L * C * 1D6+3AP(+FUE) * N/A * N/A * MF * 0'5M * 60 ED

Casi todas las tribus nómadas la utilizan como herramienta agrícola, navaja multiusos y, a falta de algo mejor, como arma defensiva. Hay diversos tipos de espada multiusos, desde la "navaja de trinchera" hasta el machete. Muchas de las tribus han adoptado una variante característica, por ejemplo el machete Aldecaldo, como señal de adhesión a la tribu.

BAYONETA / CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA
ACC * 0 * CH * C * 1D6AP(+FUE) * N/A * N/A * MF * 0'5M * 50 ED

Análogo a la KCB-70, Bayoneta M9 y otros cuchillos de supervivencia, dispone de muchos accesorios, incluyendo una piedra de afilar (en la vaina), destonillador, cortaalambres, brújula (en el extremo del mango), abridor de botellas y filo de sierra. El mango está hueco (el extremo se puede desenroscar y, una vez cerrado, el compartimento es hermético hasta una profundidad de más de diez metros bajo el agua) y en su interior hay un hilo de pesca de 3 metros con dos anzuelos, 10 cerillas a prueba de agua y un pequeño bote de aceite para lubricar la hoja. Se puede poner en cualquier fusil o subfusil con soporte estándar de bayoneta.

Accesorios

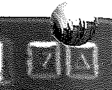
RECOGEDOR DE CASQUILLOS

Se empezaron a utilizar antes del Colapso para evitar que los casquillos volaran por todas partes y luego se amontonaran en el suelo, lo que, sobre todo en espacios cerrados, resulta muy incómodo. Ahora no son tan comunes, ya que la mayoría de las armas usan munición sin casquillo. La idea es muy sencilla: un recogedor que se ajusta al arma con una tolva adonde van a parar los casquillos. El recogedor es un bastidor que va sobre el eyector de casquillos y que se puede quitar si se prefiere. Normalmente las tolvas que se emplean son bolsas o cajas; las primeras pesan menos y son fáciles de conseguir y arreglar; las cajas rígidas pesan más y tienen menos capacidad, pero aguantan mejor los impactos y se desgastan más lentamente. Unas y otras se pueden comprar a alrededor de una décima parte del precio del arma. En una bolsa caben los casquillos de un cargador normal entero y en una caja la mitad. En vaciarlas se tarda un asalto aparte del tiempo de recarga.

SOPORTE DE BAYONETA

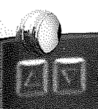
Con un soporte estándar se puede sujetar una bayoneta al cañón de un arma y muchos otros accesorios, incluyendo granadas de fusil, equipo de adiestramiento (como el sistema MILES del Ejército de EE.UU., antes del Colapso) y linternas. Los soportes de bayoneta resultan engorrosos para cualquier arma más pequeña que un subfusil. Cuestan una décima parte del precio del arma en la que se instalan, aunque muchos fusiles de asalto y de batalla ya lo llevan de serie (véase la descripción de cada arma).





CAMPAÑAS NOMADA





Nómadas en una Campaña de Edgerunners

Dirigir una campaña nómada es bastante diferente a dirigir otra ambientada en el típico entorno urbano, ya que las necesidades, objetivos y desafíos son distintos. Interpretar a un personaje nómada en un ambiente urbano también puede ser difícil, porque su identidad se define, hasta cierto punto, por su familia, clan, tribu y nación; así que sacarlo de su medio y meterlo a la fuerza en una partida en la ciudad abre la posibilidad de abuso de su rango en la familia. Por el contrario, otros árbitros opinan que las posibilidades únicas de la capacidad especial de Familia pueden desequilibrar el juego, de forma que reducen al nómada a una especie de mercenario de segunda clase o, aun peor, a un chófer. En conclusión, lo mejor es que los nómadas jueguen en campañas pensadas para ellos.

Los nómadas funcionan mejor como centro de un equipo que como miembro o componente. Cuando forman parte de un equipo urbano sus objetivos como nómadas quedan relegados a un segundo plano en beneficio del juego de equipo. Es difícil someter a presiones a un grupo si uno de sus miembros puede llamar a su familia para que los saquen de apuros, y, por otra parte, las responsabilidades del nómada hacia ésta también pueden crear trabas que arruinen la jugabilidad de un equipo. Los compromisos a los que está sometido un grupo con un miembro nómada y otro arreglador pueden ser tantos que no quede tiempo para hacer nada más, situación que, aunque sea bastante realista, es negativa para el juego. Sin embargo, si el nómada es la figura central de una campaña, sus responsabilidades familiares pueden combinarse con una trama emocionante, más o menos como con los agentes de «trabajos especiales» que suelen estar presentes en las campañas de Cyberpunk. En las secciones siguientes, nos ocuparemos de los diversos retos que plantea una campaña nómada.

Edgerunners en una Campaña Nómada

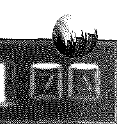
Los árbitros que dirijan una campaña nómada siempre se encontrarán con jugadores que prefieran tener otro tipo de personajes edgerunners. Desde los omnipresentes mercenarios hasta el ocasional punk callejero, siempre hay lugar para cualquier personaje con la historia y las motivaciones adecuadas.

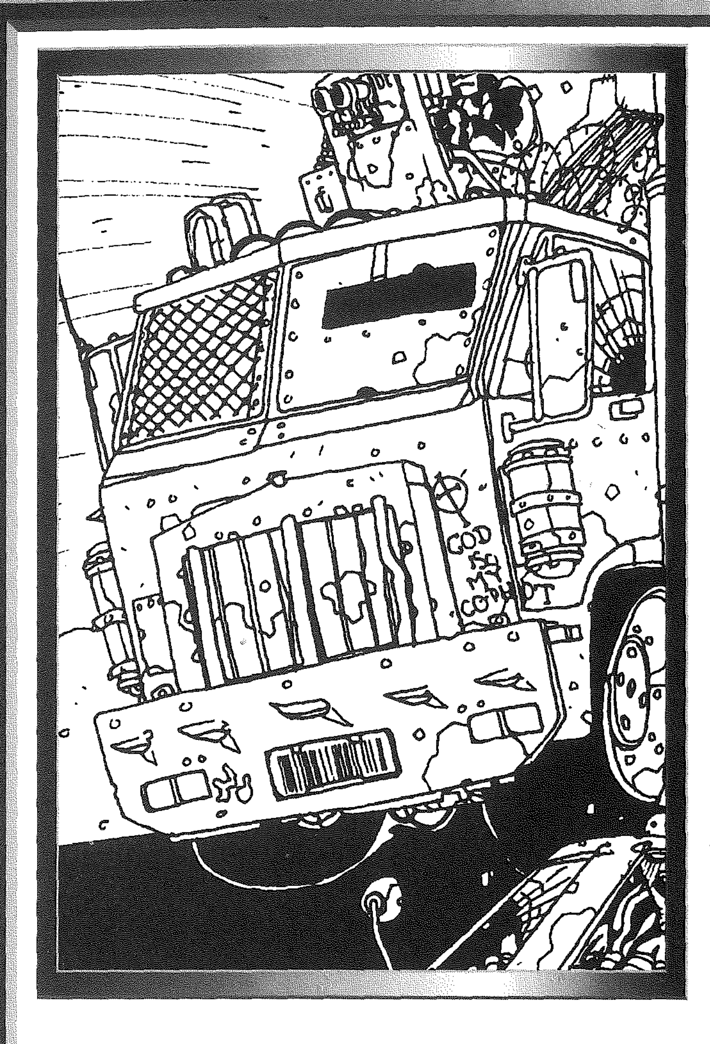
Los edgerunners que participan en una campaña de este tipo suelen tener fuertes vínculos con la comunidad nómada: tal vez se hayan criado entre ellos o tengan buenos amigos nómadas. Estos vínculos es mejor que los tengan los personajes jugadores en vez de los PNJs, ya que si forman parte de las motivaciones del equipo, consolidarán su identidad. El que la rivalidad en el juego (especial-

Si es la primera vez que haces de árbitro de una campaña de Cyberpunk 2020, te recomendamos que leas La Guía del Árbitro de CP2020, donde se aborda con detalle el estilo, la temática, la tecnología y el argumento del juego (y unos interesantes añadidos a las reglas), y se analizan a fondo los problemas que supone dirigir diferentes clases de campañas. Haznos caso y échale un vistazo.

Algunos árbitros prefieren suprimir ciertos roles en una campaña nómada, e incluso no admiten personajes que no sean nómadas. Son alternativas perfectamente aceptables, pero conviene comunicárselas a los jugadores antes de que empiecen a desarrollar sus personajes.







mente entre dos jugadores) impida la persecución de los objetivos del grupo tiene siempre consecuencias muy negativas para una campaña. Estas incómodas disensiones pueden surgir cuando el grupo está formado por una mayoría de miembros sin motivación ni compromiso respecto a los objetivos de la campaña (que, en este caso, son los de un grupo o familia nómada). Los enemigos y objetivos comunes son las motivaciones más evidentes para un equipo, y el trabajo y la supervivencia tampoco se quedan muy atrás.

Casi todos los roles que aparecen en cualquiera de los suplementos de Cyberpunk 2020 pueden participar en una campaña nómada. Hemos hablado de muchos de ellos y explicado cómo se relacionan con la sociedad nómada en la sección de Personajes de este libro. Por supuesto, cada familia tiene una proporción diferente de roles aparte del de nómada. Hay muchos rockeros y prostitutas en la Nación Blood, ya que se dedican a los entretenimientos, y más mercenarios en MetaCorp que en la mayoría de las otras Naciones, por sus intereses en el negocio de la seguridad. Los árbitros pueden inventar otras naciones, grupos o familias con intereses y especialidades que coincidan con los de otros roles que desean integrar.

Indicaciones Generales para Dirigir a los Nómadas

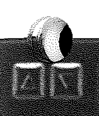
Lo primero que hay que recordar acerca de los nómadas es que son una cultura móvil. Su estrategia siempre ha sido marcharse antes que enfrentarse a situaciones insostenibles o enemigos invencibles. Quitarse de en medio puede resultar una táctica excelente, que a los jugadores de Cyberpunk les convendría usar de vez en cuando. Muchas veces el típico cyberpunk saca el arma y empieza a disparar cuando la estrategia más inteligente sería retirarse de inmediato. Esa frase de «vivir para luchar otro día» es una gran verdad y los nómadas saben ponerla en práctica gracias a sus vehículos.

Vehículos nómadas

En una partida de Cyberpunk 2020 ambientada en la ciudad, los vehículos tienen tantas ventajas como inconvenientes: los personajes tienen que preocuparse del aparcamiento, de los robos y del vandalismo. Los nómadas de la carretera no padecen estos incordios, aunque sólo sea porque fuera de las zonas urbanas no vive tanta gente. Los personajes de Cyberpunk creados según el juego básico no disponen de los recursos necesarios para mantener y proteger sus vehículos, pero en una campaña nómada deben tenerlos.

Los personajes nómadas dependen de sus medios de transporte y, en muchos casos, se definen por ellos. Una buena solución es que el árbitro asigne vehículos a los personajes de acuerdo con su personalidad, cada uno con un valor de mantenimiento, o varios, dependiendo de su sofisticación. Otra posibilidad es dejar que los jugadores se impliquen en el proceso de diseño y asignarles una cantidad fija de dinero para que se lo gasten en el vehículo. En el caso de campañas de pilotos con panzers o campañas de contrabando con aviones, esta suma puede llegar a ser muy elevada. El árbitro puede poner restricciones al equipamiento o a las armas dependiendo de cómo se obtuviera el vehículo: un avión con treinta años no va a tener controles cibernéticos de última tecnología. Durante el transcurso de una campaña, los jugadores pueden dedicar tiempo, recursos y energía a modificar, transformar o mejorar sus medios de transporte, lo que les hará encariñarse más con ellos.

Algunos jugadores tal vez quieran diseñar una supermáquina mortífera con este dinero, pero eso es un error. Si un equipo recibe una gran suma puede llegar a creer que dispone de ella para lo que sea, pero no es ése el caso en la sociedad nómada, cuya economía depende del trueque; si un grupo nómada hace un trabajo para una corporación recibirá una retribución, sí, pero sólo el diez o el veinte por ciento será en efectivo. El resto lo cobrará en alimentos, suministros, equipo, nueva tecnología, servicios y acceso a recursos corporativos. Con este sistema, los nómadas han construido una infraestructura



móvil sin necesidad de controles y recursos estáticos. Ellos aprecian esta libertad y este poder mucho más que la seguridad de ser los perros falderos de algún señor de la guerra corporativo, como les pasa a muchos punks callejeros. El material que controlan los nómadas es demasiado valioso para cuantificarlo en dólares, europavos, o lo que sea.

Economía nómada

En general, el dinero en efectivo tiene menor trascendencia en la sociedad nómada que en la estática. Los recursos se consideran mucho más importantes, no sólo los consumibles como la comida, el agua, el combustible y las balas, sino también los permanentes como las piezas de recambio, la maquinaria, las armas y el transporte. La economía nómada se basa en el trueque, y lo que se cambia puede ser cualquier cosa, incluidos los favores. Los favores son un servicio muy ambiguo en Cyberpunk 2020: pueden ser tan serios como una deuda de sangre o tan amplios como una deuda hacia una tribu entera. El árbitro puede cuantificar los favores de tres maneras sencillas. La primera es en dinero. No, no es muy lógico que un nómada valore un favor en europavos, pero puede ser lo más cómodo para la contabilidad del árbitro. La segunda manera es en vidas; si una persona te salva la vida, quedas en deuda con ella hasta que de algún modo le devuelvas el favor. La última forma es en trabajos, si puedes contratar a una familia, tribu o clan. En ocasiones, darles la oportunidad de ganarse el pan puede incluso cancelar una deuda de sangre.

Los nómadas respetan a aquellos que pueden darles trabajo o facilitarles la posibilidad de obtenerlo. Los personajes que continuamente consiguen empleos para la comunidad nómada o representan sus intereses a menudo escogen Comunidad como habilidad a elección, especialmente los arregladores estáticos. Si el árbitro encuentra estos métodos demasiado engorrosos, puede valorar los favores por cualquier método que considere apropiado.

En algunos círculos de esta comunidad, especialmente en las agrupaciones mayores de los clanes y las naciones, el dinero en efectivo no está muy bien visto. Cualquier hermano o hermana que sepa conseguir algo con un simple intercambio de favores se gana el respeto y la admiración del resto. En cambio, el dinero es para ellos algo deshonroso y las grandes transacciones en efectivo se consideran de mal gusto. A los que prefieren las transacciones monetarias al intercambio de favores se los tiene por personas despreciables y poco de fiar. No obstante, los nómadas comprenden que algunos tipos de negocios hay que hacerlos con dinero, especialmente cuando se trata con gente de la comunidad estática que está de paso y que no tendrá ocasión de devolverles los favores. En otros negocios también se realizan transacciones que en parte son monetarias, sobre todo en actividades de contrabando y trabajo para corporaciones. En estas circunstancias el dinero es necesario, así que tiene menos connotaciones negativas.

DILEMAS

Dilema: mecanismo argumental que se emplea para poner en un aprieto a los jugadores. Son las decisiones del tipo «entre la espada y la pared» que hay que tomar constantemente en el mundo Cyberpunk.

No obstante, no se trata simplemente de incordiar a los personajes; es un giro argumental o decisión crucial que favorece la buena interpretación. Siempre hay una salida, aunque no sea la que a los jugadores les gustaría.

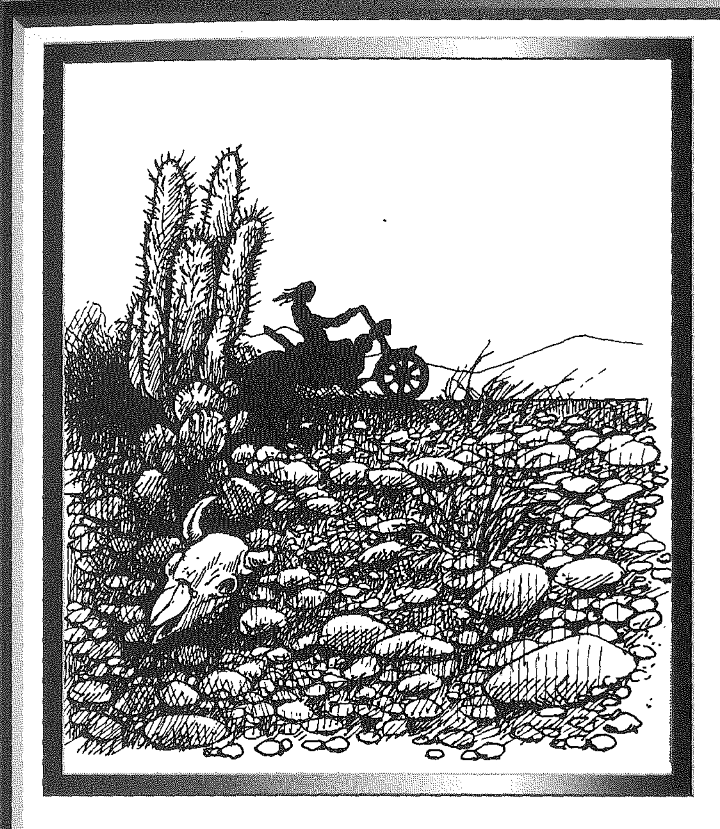
Recursos

Los recursos, financieros o de cualquier otro tipo, son algo que importa mucho a los nómadas. Su forma de vida y la manera de gastar sus recursos puede afectar mucho a su reputación; hasta el más importante y respetado de los jefes nómadas debe ser austero.

Los dirigentes, sobre todo los de las Naciones, tienen que tener una personalidad pública y otra privada. La privada es lo que ve el resto de la familia; en su hogar debe vivir con austeridad y no hacer ostentación de la riqueza y el poder que tiene en sus manos debido a su categoría. Por el contrario, necesita ayudantes y equipo costoso para su personalidad pública y, los jefes de mayor nivel, incluso aviones y ropa de moda. Delante de los líderes estáticos, los jefes nómadas tienen que dar la impresión de estar habituados a la parafernalia del poder, pero nunca olvidan que es sólo una fachada. Si usaran estos medios para su propio beneficio en vez de por el bien del clan serían destituidos.







Un ejemplo de buen liderazgo es el de Malachi Joad, famoso por lograr que su poder sea casi invisible, para lo cual ha llegado al extremo de negarse a conceder entrevistas en los últimos años con tal de no hacerse demasiado famoso. Vive y trabaja en un simple vehículo, con un sistema de comunicaciones más bien impresionante y sólo unos cuantos ayudantes. Acude a las comidas comunales con los otros Joads e incluso hace turnos de guardia cuando su agenda lo permite.

Una de las razones por las que los nómadas son tan «pobres» en comparación con otros edgerunners es su mentalidad respecto al dinero: la riqueza ostentosa nunca es su objetivo. La mayoría de ellos entregan la mitad de sus ingresos a las arcas comunales del clan, ya que tener una familia grande y fuerte que te cubra las espaldas es mucho más importante que unos cuantos pavos más. Los nómadas otorgan gran importancia a los recursos, ya que todos han tenido que arreglárselas sin ellos en algún momento de su vida. Y todavía se las arreglan así de vez en cuando; puede que un grupo entero tenga que trabajar durante semanas para equipar a un técnico con las herramientas adecuadas. A veces los miembros del clan tienen que aguantar sin comida o medicinas para conseguir algo, razón por la que, si se descubre a alguien robando o reteniendo recursos importantes para enriquecerse, es expulsado o ejecutado de inmediato.

De esto se puede sacar montones de ideas para campañas o aventuras sueltas: robar o acaparar recursos para salvar una vida, o encontrar y castigar a ladrones y asesinos. Pero, ocasionalmente, se da una situación todavía más crítica. Todos los nómadas tienen siempre el temor de que alguna vez les llegue el momento de tomar la decisión más difícil. Un edgerunner o nómada podría tener la posibilidad de darle a un grupo nómada algo que quiere, sabiendo que en última instancia podría ser perjudicial para ellos ¡o incluso provocar la destrucción de la familia! Muchas familias nómadas han luchado contra enemigos poderosos, por atrocidades e injusticias que merecían ser vengadas, tan sólo para ser destruidos por fuerzas menores que vinieron de direcciones imprevistas o incluso desde dentro del grupo. A menudo, la única forma segura de resolver este tipo de dilemas es que los personajes se sacrifiquen y se vayan del grupo. En ocasiones, éste puede darse cuenta de su error e ir a buscar a sus miembros perdidos e incluso colmarlos de regalos como a hijos pródigos. Otras veces, los personajes serán odiados y cubiertos de oprobio por su traición. Sea como sea, es un dilema que puede llevar a los jugadores a nuevas cimas de interpretación trágica y heroica.

Las Naciones en el Juego

Tal vez los árbitros quieran utilizar las diversas naciones para dar cierta identidad o estilo al grupo nómada, especialmente con jugadores principiantes, o, si los personajes son demasiado independientes para formar parte de un grupo, pueden ser expulsados como Raffen Shiv, lo que los obligaría a buscar un sitio en una nueva cultura o el perdón de su antiguo grupo. La primera opción es peligrosa y la segunda requiere bastante sacrificio personal y demostraciones de arrepentimiento.

Las naciones también se pueden emplear como mecanismos de control de la conducta de un equipo, sobre todo en el caso de la ultraviolencia. Como se dijo antes, siempre existe la posibilidad de que los personajes sean expulsados del grupo, pero ese castigo se reserva normalmente para los reincidentes. El que los soldados-sabueso del grupo irrumpan en el campamento de los personajes y les confisquen todo el material del clan es una buena indicación de que lo están haciendo mal. Hay otras razones por las que los dirigentes del grupo pueden reprender a los personajes, como acaparar recursos, tener un estilo de vida demasiado extravagante, derrochar, aprovecharse de los productos o servicios del clan en detrimento de los demás miembros, no cumplir los encargos que se les asignen... todas estas razones son suficientes para una amonestación. Los árbitros también pueden bajar su reputación, incluso hasta valores negativos, por ciertos comportamientos.

Finalmente, las Siete Naciones también se pueden emplear para someter a los jugadores a un dilema, ya que no siempre tienen posturas o estilos de vida coincidentes. El intercambio de huéspedes (es decir, rehenes) entre naciones, clanes y grupos es una manera de limitar las represalias y sellar pactos entre rivales, puesto que, después de todo, nadie quiere derrotar a un enemigo a costa de la muerte de



un miembro del clan... salvo los Raffen Shiv. El poner a los jugadores en una disyuntiva entre grupos competidores o rivales puede estimular las buenas interpretaciones y producir aventuras emocionantes. Algunos árbitros especialmente retorcidos ponen a los jugadores en situaciones de conflicto de lealtades. A veces un equipo le debe favores a dos facciones enfrentadas (abiertamente o no) y tendrá que elegir una de las dos, lo que supone traicionar a la otra y granjearse su enemistad, o permanecer neutral corriendo el riesgo de ofender a ambas. Éste es uno de los mecanismos argumentales más frecuentes de la ficción cyberpunk y puede dar lugar a situaciones de gran tensión trágica.

Muchos recursos que comparten las Naciones Nómadas están vigilados por una dotación cuyos componentes proceden de diferentes Naciones, lo que constituye una excelente excusa para crear intrigas políticas y situaciones dramáticas. El más famoso de ellos es la Biblioteca, guardada por muchos de los mejores guerreros y soldados-sabueso de las Siete Naciones y orgullo de toda la comunidad, que se desplaza a lo largo y ancho de Norteamérica en busca de información para incorporar a sus archivos e incluso ha enviado emisarios al resto del mundo para recopilar conocimientos por el bien de las NeoTribus. También hay una biblioteca satélite en cada una de las Siete Naciones.

Otros detalles

Los buenos y los malos

En la mayor parte del mundo Cyberpunk no existe el bien y el mal, o el límite entre ambos es tan confuso que resulta imperceptible, pero en la sociedad nómada hay fuertes imperativos éticos. Proteger a tu familia y a tus amigos es bueno sin lugar a dudas.

Los Raffen Shiv son el ejemplo perfecto de lo que está mal, y en muchos casos son el enemigo, y no precisamente como el gobierno y las corporaciones, porque los nómadas saben que todos los Raffen Shiv son enemigos. Las corporaciones pueden ser un adversario en un momento determinado, pero también tienen muchas cosas buenas: dan trabajo y suministran productos. Los Raffen sólo roban y matan, y disfrutan con ello.

Así, las campañas nómadas pueden tener «buenos y malos» sin demasiadas ambigüedades morales, lo que tal vez parezca demasiado maniqueo para muchos árbitros o demasiado aburrido para ser el centro de la campaña. No obstante, éste es uno de los pocos elementos de la trama del mundo Cyberpunk que resulta fácil de delinear.

Propósitos y ambientación de la campaña

Todas estas ideas son buenas, pero no son las únicas. Algunos árbitros quizá hayan desarrollado por su cuenta agrupaciones y sociedades nómadas complejas, que seguirán siendo igual de válidas después de la publicación de este libro. Es muy importante recordar que no pretendemos restringir tu imaginación: si en la ambientación de tus partidas has introducido elementos de tu propia cosecha, la manera en la que la información de NeoTribus afecte a tu campaña depende de ti.

Los ceros en la comunidad nómada

Los ceros, personas que viven totalmente al margen del sistema o que han sido expulsados de él, son una importante minoría en la comunidad nómada. Desde el punto de vista oficial, desaparecieron en el Colapso, la Guerra Sudamericana o la Larga Marcha. Son los libertarios más incondicionales de la sociedad nómada; ni piden ni esperan recibir nada.

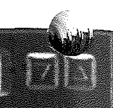
Para el gobierno y las corporaciones, los ceros son un problema cada vez mayor. En el 95% de los casos es imposible rastrearlos y someterlos a impuestos, ya que sus registros fueron borrados de los bancos de datos de forma irreversible. Se aprovechan de su anonimato y algunos se han ganado enemigos muy poderosos.

Muchos ceros no quieren volver al sistema. Se han enterado de que el gobierno quiere hacer obligatorio el sistema de identificación de NIE (Número de Identificación Estatal) en EE.UU., y consideran esta posibilidad como una amenaza directa a su forma de vida, por lo que algunos se han convertido en ideólogos y terroristas para luchar contra ella.

Los nómadas, HiWay y los Marshals Federales

«Paz precaria» es la única forma de describir la relación entre los nómadas y estos cuerpos. Las dos partes entienden que la otra simplemente está tratando de hacer su trabajo, pero a ninguna le gusta. En general, los efectivos de HiWay, que persiguen el crimen en las zonas rurales de los diferentes estados (véase **Proteger y Servir**), son los más tolerantes. Las leyes que restringen los viajes son nebulosas, con la excepción de las normas, bastante severas, de la región de los Apalaches, pero allí hay tantos nómadas que, salvo para los grupos pequeños, esto rara vez supone una amenaza. Los grupos de menos de quinientos nómadas casi nunca viajan por la región de los Apalaches sin un salvoconducto adecuado. Todavía existe considerable animosidad hacia ellos por los incidentes del periodo de construcción de Balsam, hace más de una década. Sin embargo, la mayoría de los miembros de HiWay son reticentes a aplicar leyes restrictivas a los nómadas si no disponen de apoyo suficiente.

Los Marshals siguen haciendo lo de siempre: perseguir delitos federales por diversos estados, lo que ha tenido una gran importancia en los Estados Libres (donde los Marshals actúan de incógnito). Los delincuentes buscados por ellos son verdaderos enemigos públicos, por lo que nadie quiere que sigan



en la calle, pero las leyes exigen que sean las autoridades de los estados las que los capturen para luego ser extraditados. El Gobierno Federal no está satisfecho con este sistema, así que, simplemente, ignora esas leyes, y, como el poder del gobierno está otra vez en auge, probablemente continuarán estos abusos.

Para perseguir a los delincuentes (como los edgerunners nómadas) que se refugian en la comunidad nómada, los Marshals emplean la misma táctica que en los Estados Libres: engaño y espionaje. De vez en cuando contratan a cazarrecompensas. Por desgracia para ellos, muchos de los que persiguen son héroes o jefes de los nómadas, por lo que sus posibilidades de capturarlos son ínfimas. En raras ocasiones, los nómadas han colaborado con ellos para detener criminales que se han introducido entre los Raffen Shiv, lo que supone una buena ocasión para aquellos de librar al mundo de una parte de esa lacra, estrechar las relaciones con las autoridades y mejorar su imagen en los medios de comunicación. Un fugitivo perseguido por un equipo de Marshals y soldados-sabueso no tiene la más mínima posibilidad.

Nómadas y ciberequipo

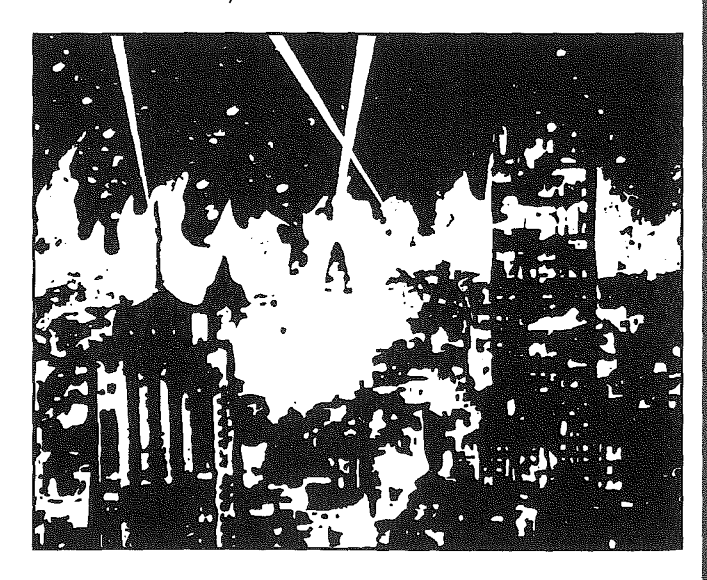
Los nómadas no suelen usar demasiado ciberequipo. Al principio no podían permitirse ese gasto y después, cuando vieron los problemas que tenían muchas ciudades en las que las unidades C-Psico y Max-Tac eran incapaces de controlar muchos de los incidentes cibernéticos, se alegraron de no haber tomado ese camino. Tampoco es que el ciberequipo sea tabú; con moderación, se considera aceptable.

Por supuesto, los conectores de interface de los técnicos y netrunners son imprescindibles y algunos grupos, sobre todo los de mercenarios, también usan conectores para el manejo de vehículos. El ciberequipo craneal se usa mucho, ya que es el que menos mantenimiento requiere y el que ofrece más ventajas. Por ello, los cibermiembros no son muy frecuentes. En toda la comunidad nómada hay menos de una docena de cyborgs completos, ya que la conversión es demasiado cara. Por otra parte, hay muchos, sobre todo los jóvenes, que llevan implantes anticonceptivos. El uso de la nanotecnología se incrementa cada vez más, ya que, aunque es cara, las ventajas que ofrece, sobre todo para los ancianos que quieren prolongar su vida, merecen la pena. Los implantes de armas y la cibermoda son infrecuentes en general, aunque pueden ser más comunes en determinados grupos pequeños.

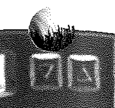
Obviamente, los Guerreros Totémicos son una excepción a esta tendencia a prescindir todo lo posible del ciberequipo. Éstos guerreros se implantan elementos inspirados en los atributos del espíritu animal de su elección: en la mayoría de los casos son sólo pequeñas modificaciones, pero en otros son verdaderas reconstrucciones masivas que tardan años en completar. Los Guerreros Totémicos utilizan la transformación como medio de concentrar sus esfuerzos hacia una meta. A efectos del juego, los árbitros pueden permitir que, al comprar su ciberequipo exótico, tengan Terapia Intensiva gratis, para representar los beneficios del ritual y el apoyo de la comunidad, por lo que la pérdida de humanidad será la mínima (consúltese **ChromeBook 2** para más detalles).

Bibliografía y Filmografía

Native American Myths and Legends de Erdoes & Ortiz
On Wheels de John Jakes
En el camino de Jack Kerouac
Hell's Angels de Hunter S. Thompson
La serie de libros Traveller de D.B. Drum
La serie de libros The Amtrak Wars
Islas en la red de Bruce Sterling
Las uvas de la ira (tanto la película como la novela)
Snow Crash de Neal Stephenson
El Éxodo, Antiguo Testamento
Latcho Drom
Mad Max: Los Salvajes de la Autopista
Mad Max II: Los Guerreros de la Carretera
Mad Max III: Más allá de la cúpula del trueno
Only Earth and Sky Last Forever
Corazón trueno
Bailando con lobos
Easy Rider: Buscando mi destino
Nomads
Huida de Nueva York
El salvaje
Los viajeros del anochecer
Circuitry Man
Johny Bago
El autobús atómico
A Wind Called Amnesia
Escape de Absolom
Damnation Alley



EJEMPLOS DE GRUPOS NOMADAS



LAS GÁRGOLAS

Las Gárgolas son un grupo dedicado a la construcción compuesto por casi trescientos miembros. Como obreros, son una minoría dentro de la Nación Blood, cuyos miembros normalmente se ganan la vida con los entretenimientos. Las Gárgolas siempre han tenido unos pertrechos relativamente pesados para ser un grupo nómada, ya que algunos de los miembros eran empleados de Disney, que se llevaron las grúas y las excavadoras cuando se echaron a la carretera hace casi quince años. Los componentes de la familia han cambiado considerablemente desde los tiempos en los que vivían en el Complejo Disney con otros grupos de la Nación Blood; muchos recién llegados han sido aceptados para sustituir a los que han ido muriendo.

El jefe de las gárgolas es una sacerdotisa vudú llamada Sadie Jacobs. Desciende de una larga serie de religiosas con raíces en la isla de Santo Domingo, pero nunca ha creído que la religión que le enseñaron sirviera de mucho, ni es demasiado practicante, a pesar de que, por ser hija de un houngan (sacerdote vudú) importante, creció en un ambiente muy religioso. En los años previos al Colapso, sus ansias por salir de la pobreza la llevaron a concentrarse en sus estudios. Se graduó en ingeniería civil en la Universidad de Florida y volvió a la zona de Miami para trabajar. El Colapso y varios reveses personales que sufrió la sumieron de nuevo en la pobreza y las dificultades, pero con una diferencia: sabía que podía escapar de ellas, porque ya lo había hecho una vez. Su experiencia en ingeniería civil resultaba valiosa para las Gárgolas y sus conocimientos le permitían dar clases teóricas.

Ahora, Sadie ha envejecido, y hay pocos que superen sus sesenta años. Los nómadas más jóvenes del grupo han estudiado a fondo el negocio, con el que esperan mantenerse muchos años. Sadie quizá se vaya; está pensando en asentarse para pasar sus últimos años descansando, después de una vida tan ajetreada.

En general, las Gárgolas descansan poco. Con su experiencia han conseguido no sólo muchos contratos pequeños, sino también la posibilidad de trabajar supervisando a otras familias en grandes obras de construcción. Esperan empezar pronto (con otros seis mil nómadas más) a extender el Tren de Levitación Magnética TransContinental hasta Nueva York, lugar del siguiente gran proyecto de reconstrucción (cuyas labores preliminares está previsto que comiencen en el 2023). Algunos de sus representantes están actualmente negociando con otras Naciones los servicios de transporte y la mano de obra del proyecto del Tren de Levitación Magnética, a la vez que otra delegación suya ultima el contrato en sí con el gobierno norteamericano. La fecha exacta del comienzo está todavía en el aire. Nueva York será reconstruida sin duda, pero quién conseguirá el elusivo contrato es otra cuestión.

Sobre todo, las Gárgolas son nómadas bastante acaudalados con más talento y experiencia de lo normal y capaces de trabajar a destajo: incluso entre los nómadas se les considera adictos al trabajo. Viven para cumplir sus plazos y prefieren los proyectos en los que hay primas por terminar antes de tiempo. Lógicamente, dependen por completo de la tecnología; casi la mitad de las Gárgolas son técnicos o ingenieros. Disponer de dinero también permite tener muchos hijos y el material pedagógico necesario para enseñarles las aptitudes necesarias. Las familias con hijos tienen muchos libros y la mayoría dispone de un sistema educativo completo de RV como el Sistema de ocio virtual Rush (ver Chrome Book 2 pág. 34). También tienen un poco más ciberequipo de lo normal, debido más que nada al peligro de los accidentes laborales: cuando se trabaja con maquinaria y materiales que pesan toneladas, no es raro sufrir la amputación de algún miembro. Con equipo neuronal se pueden esquivar estos riesgos y, si a pesar de todo ocurre una desgracia, con un nuevo miembro cromado se puede reparar parte del daño.

Vehículos: Normalmente, las familias y las parejas tienen un vehículo personal como una furgoneta modificada o una caravana. Algunos poseen también motos pequeñas para acudir al trabajo. Además, el grupo dispone de varios camiones HEMMT para transportar y complementar la maquinaria de construcción. Los batidores emplean coches potentes y motos más grandes, para demostrar su categoría. En total tienen quince semi tractores-remolques de veintiocho ruedas con remolques de plataforma (para transportar bulldozers, mezcladoras de cemento, dos grúas de cien metros, una gran depuradora de agua con máquinas de perforación de pozos, maquinaria portátil de metalistería, veinte talleres móviles totalmente equipados, excavadoras, niveladoras y tres talleres completos con autotorno), diez camiones 8x8 de 40 toneladas (que transportan diez grandes generadores, un sistema de tendido de cable y varios centenares de herramientas de construcción más pequeñas), seis autobuses (para transportar a los niños durante los viajes o a los obreros al trabajo), 35 furgonetas modificadas o camionetas-remolques combinados, 6 coches potentes para los batidores y doce motos pesadas.

Todos los vehículos tienen por lo menos un Fusil Largo de quince milímetros en un afuste abierto y la mayoría disponen de algún tipo de ametralladora ligera, ya sea junto con el fusil o en su lugar. Los vehículos de cuatro ruedas de los batidores llevan todos al menos una ametralladora pesada en un emplazamiento anular con un ATGM guiado por cable u otra arma antitanque sobre un lanzador delantero fijo. En las motos el ATGM se suele sustituir por una LAW o cualquier otra arma portátil similar.

Principales Armas Personales: La mayoría de los miembros llevan siempre encima pistolas o carabinas de 10mm (las pistolas incluso durante el trabajo). Los adultos tienen casi todos un fusil de asalto adaptado para munición de 5.56mm de la OTAN. El modelo original puede ser desde un M16A2 o HBAR de excedentes del ejército hasta un arma casera. Los guerreros y batidores a veces montan lanzagranadas de apoyo de 25mm PI-M205 (o similar) debajo del cañón. Al ser Bloods, todos los adultos Gárgolas llevan en ocasiones formales un machete, como los de cortar caña de azúcar, que hace las veces de distintivo tribal. Los soldados-sabueso llevan una versión algo diferente que les sirve como insignia de su rango. Algunos tienen armas caseras personalizadas, pero todas están adaptadas para la munición con casquillo de 10mm ó 5.56 de la OTAN.



La Familia Blaine

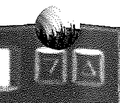
La Familia Blaine está compuesta por agricultores que hacen cualquier labor, desde faenas de jornalero hasta gestión de terrenos. Por su tamaño se diría que debe ser un clan, pero Tommy Blaine, el jefe, insiste en que todos se consideren una familia.

Los Blaine forman parte de la Nación Aldecaldo. Tommy ha amenazado alguna que otra vez con marcharse de ella debido a alguna disputa, pero nunca lo ha hecho; es una persona muy apasionada, por lo que de vez en cuando exagera. Tommy trató personalmente con Juan Aldecaldo durante muchos años y duda que el joven Santiago posea la sabiduría y las dotes de liderazgo necesarias para sustituirlo, aunque admite que el «jovenzuelo» (como lo llama) viene haciendo un excelente trabajo en el tiempo que lleva en el puesto.

Tommy Blaine es un nómada en el más estricto sentido de la palabra. No tiene familia ni amigos estáticos y el trabajo de toda su vida ha repercutido exclusivamente en las tribus. Su compañera de veinte años se llama Marthe, que afirma no tener apellido y a quien toda la familia llama Mamá. Tommy Blaine tiene un hijo llamado Daniel, que es uno de los guerreros guardianes de la Biblioteca; su hija Marie murió en un accidente en la carretera hace unos años, algo de lo que él todavía no se ha repuesto por completo, aunque guarda su dolor para sí.

Los nómadas agricultores tienen que estar viajando casi constantemente, por la naturaleza de su trabajo y porque las agricorporaciones prefieren que así sea, ya que piensan que al mantenerlos siempre en movimiento siempre dependerán de ellas para obtener ayuda, combustible y piezas. Pero, como ocurre a menudo con este tipo de tretas, les ha salido el tiro por la culata: en la práctica ha hecho que los nómadas dependan menos de las corporaciones y más de sí mismos. Como no tienen el sueldo garantizado y dejan de recibir ayuda cuando el contrato termina, estos nómadas se han vuelto muy desconfiados respecto a sus patrones. En cuanto a sus creencias, las mantienen con mucha conciencia, orgullo y fe. La religión que practican mayoritariamente es el judaísmo, que sólo ha sobrevivido en sociedades pequeñas como los grupos nómadas. Los Blaine son muy religiosos, pero no hacen ostentación de sus creencias. Opinan que los jóvenes siempre hacen cosas que los mayores no aprueban y que, si éstos intentan evitarlo, aquellos se marcharán.

Como grupo de agricultores, los Blaine llevan poco equipaje. Sin embargo, tienen muchos vehículos, por lo que po-



drían transportar cómodamente al doble de miembros de los que tienen. Sus vehículos suelen ser ligeros, lo que significa que no disponen de armas ni blindajes que merezca la pena mencionar. Sus medios de transporte principales son semitractores equipados con diversos remolques. Los de carga contienen la maquinaria de arado, dos cosechadoras con diversos accesorios, dos talleres bien equipados y un sistema de tanque pocs. El CHOOH para los vehículos familiares va en un remolque-cisterna. Un remolque de plataforma lleva las tiendas de la familia, los pertrechos para la vida diaria, arados más ligeros y las provisiones. Tres remolques de plataforma han sido adaptados para transporte de pasajeros, añadiéndoles una cubierta y equipamiento para cocinar durante los viajes. Uno de los semitractores tiene una unidad de control para los VPR de la familia que sirven de complemento a los batidores.

La familia Blaine tiene cinco grupos de batidores, que normalmente despliegan tres delante y dos detrás, cubriendo los flancos de retaguardia. Los equipos que van en vanguardia disponen de tres pares de motos, todas equipadas con transmisores criptográficos de 25km y ametralladoras ligeras o fusiles de batalla de largo alcance (6.5mm o más). Los grupos de los flancos van en escarabajos.

No hay guerreros en la Familia Blaine. Los jóvenes que aspiran a esa carrera (como el hijo de Tommy) tienen la oportunidad de unirse a otro grupo Aldecaldo con la bendición de los Blaine. Tampoco hay pilotos, o al menos ninguno que se considere como tal, aunque algunas noches se produce un alboroto cuando un panzer o un vehículo blindado rápido llega al campamento y se marcha poco después, nadie sabe por qué.

La razón es que Tommy y el resto de la familia son un eslabón de una gran cadena de contrabando, compuesta por otras diez o quince familias, que se extiende por toda Norteamérica sin llamar la atención. Los Blaine llevan a cabo sus actividades ilegales de forma casi indetectable, y no les queda otro remedio, ya que si las autoridades locales (o HiWay, que tiene jurisdicción sobre el contrabando interestatal específicamente) se enteraran de su complicidad, los arrestarían y confiscarían sus propiedades. Los grupos nómadas más pequeños, a diferencia de los grandes, no pueden ignorar las leyes en zonas estáticas, puesto que seis o siete vehículos de policía bien armados bastarían para dejarlos en una situación en la que no podrían sobrevivir. Si no pudieran desplazarse, los Blaine quedarían desamparados, así que procuran no correr riesgos.

Equipo Importante: 10 semi tractores-remolques. 4 remolques de plataforma, 1 remolque cisterna y 5 remolques cerrados. Dos «escarabajos» para los batidores con ametralladoras ligeras en emplazamientos abiertos (encima). 6 motos «LongRider» con fusiles o ametralladoras ligeras en afustes laterales. Dos talleres transportables en vehículos con grúas-A y gatos.

Principales Armas Personales: fusiles y carabinas de 9mm o .357mag, armas caseras adaptadas también para munición .357mag, fusiles largos de 15mm, unas cuantas armas antitanque ligeras (sobre todo Cohetes LAW) y ametralladoras ligeras de 7.62mm. El grupo dispone también de un mortero de 81mm muy bien escondido en uno de los semitractores.

La Fuerza de la Naturaleeza

La Fuerza de la Naturaleza (FN) es un grupo de guerreros totémicos de la Nación Gente. La mayoría de los miembros de FN son de ascendencia nativo americana, aunque los que no lo son forman una importante minoría. Son predominantemente jóvenes; sólo dos pasan de los veinticinco años. Los guerreros de FN creen que la capacidad que tiene el ser humano de manipular las fuerzas de la naturaleza les ha permitido integrar a sus guías espirituales (que en las leyendas y los sueños suelen adoptar la forma de animales) en su cuerpo físico, así que se modifican a sí mismos según las imágenes de sus sueños y creencias, aunque incluso otros nativos americanos los consideren unos fanáticos. Los ortodoxos de la religión nativo americana creen que todo ello es antinatural y la mayoría de los estáticos los toman por chalados, pero tanto unos como otros se equivocan.

En todas partes hay personas que se sienten relegadas por la sociedad, y que por ello simpatizan con los grupos más extravagantes, radicales o inconformistas. Para pertenecer a ellos hace falta dedicación infatigable, trabajo duro y resistencia ante una sociedad que tiende a crear ciudadanos idénticos. Esto describe perfectamente a FN.

La Nación Gente emplea a los FN como si fueran unas fuerzas especiales. En su mayoría son guerreros, y bastante buenos por cierto, pero entre sus filas también hay técnicos y tecnomédicos, además de un chamán y un arreglador. Cada miembro tiene un espíritu tótem al que venera, que puede ser un perro, lobo, coyote, oso, mapache y muchos otros animales. Esta adoración (en sentido amplio) depende de cada uno, pero todos comparten una religiosidad basada en los espíritus de la tierra, el viento, el sol y la luna. Su jefe es un chamán llamado Remus, que ha tomado la forma de un lobo. Las negociaciones con estáticos y con otros nómadas las lleva a cabo el arreglador de la familia, Fred, que ha adoptado forma de gato. Remus y Fred son los miembros más veteranos, y ya tenían bastante experiencia cuando crearon FN. (Nota: el dibujo de la página siguiente muestra a los miembros más «normales» del grupo; los guerreros totémicos completos son como los que aparecen en la imagen de la pág. 68)

FN tiene treinta miembros y es uno de los pocos grupos de guerreros totémicos de la Nación Gente. Estos grupos son poco frecuentes porque resultan muy caros. Con los ingresos limitados que tiene un nómada, muy pocos pueden ahorrar dinero suficiente para pagar la transformación y además de sus gastos habituales, suponiendo que quisieran hacerlo. La Nación Gente ha financiado FN, como hacen otras naciones con sus guerreros totémicos, por lo que espera recibir bastantes favores a cambio de su fuerte inversión. Este grupo también acepta trabajos fuera de la comunidad nómada para mantener su solvencia; en algún momento han sido contratados por corporaciones, bandas de rock y hasta por los Marshals Federales.





Su principal medio de transporte son las motos, por su mayor movilidad sobre una diversidad de terrenos y por ser más apropiadas para las tácticas de dispersión y concentración de su estilo de combate. Como es más grande de lo normal para este tipo de grupos, FN también posee vehículos de apoyo: una grúa grande y un camión que transporta el combustible y demás suministros. Además, cada guerrero lleva una mochila con provisiones para siete días, con excepción del agua. La mayoría de sus motos son de mucha potencia y de tipo mixto todo-terreno/carretera, adaptadas o construidas por cada motorista. Muchos de los miembros de FN tienen articulaciones extrañas y otras alteraciones físicas con las que les sería muy difícil montar en motos de fábrica.

Vehículos: Usan motos convencionales (sin respaldo), sobre todo motocicletas pesadas 16-24SDP con algunas modificaciones de combate, dos de ellas con pequeños descargadores de humo. No llevan fusiles ni ametralladoras montados en soportes, ya que los consideran demasiado limitados. También hay un gran camión grúa capaz de remolcar cualquier cosa, incluyendo camiones pesados y algunos semitractores. La grúa tiene un equipo de comunicación algo anticuado y también un pequeño generador. El camión es de diez ruedas muy modificado, análogo a los nuevos de 21/2 toneladas del ejército. Incluye un mini-generador y equipo avanzado de comunicaciones, además de una pequeña destiladora y filtradora de agua. Ambos vehículos están equipados con cabrestantes (dos en el camión y tres en la grúa) montados en la parte delantera y trasera. También portan minicañones rotatorios de 7.62mm en emplazamiento anular sobre la cabina con protección blindada transparente (CP 20) contra la metralla. Estas armas se usan muy rara vez, ya que los vehículos grandes sólo entran en combate si no hay otro remedio.

Principales Armas Personales: FN se basa en la velocidad y agilidad en el combate de sus vehículos y la precisión se considera relativamente secundaria. Todos sus miembros llevan escopetas de asalto Meta Martillo de Guerra con mira láser. Escogieron este arma porque tiene algo menos de retroceso que una escopeta de asalto normal y porque la munición se puede rellenar en combate. Además, apuntar es enormemente difícil cuando el tirador y el blanco están en movimiento, así que lo más lógico es usar una escopeta. Por otra parte, a los miembros de FN no les gusta el combate a distancia (a diferencia de la mayoría de los nómadas, que prefieren mantenerse tan lejos como sea posible de sus enemigos), por lo que, con escopetas y a corta distancia, resultan oponentes formidables. También son temibles en la lucha cuerpo a cuerpo y llevan diversas armas blancas además de un cuchillo de combate/supervivencia, o, en su lugar, implantes, por ejemplo garras o destripadores. Tres de los guerreros son tiradores y usan armas de francotirador similares al Galil ó Hk PSG-1, adaptadas para munición con casquillo de 7.62mm de la OTAN.

Los Tecnomantes

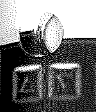
También conocidos como Tecnólogos, Tecnologenios e Ingeniadores, los Tecnomantes son uno de los grupos nómadas más misteriosos de todo el país. No admiten miembros de fuera de la comunidad nómada (o sea, nada de estáticos) y sólo son expertos en un campo: son técnicos a sueldo y verdaderos magos de la tecnología. Corren diversos rumores acerca de sus orígenes; algunos dicen que son renegados del «Shop» de antes del Colapso (una organización supersecreta de investigación a lo James Bond, con alta tecnología, cuya existencia es, en el mejor de los casos, una conjetura) y otros que son proscritos de la ciudad de Alpha (véase El Hogar de los Valientes, de próxima aparición). La mayoría de estas teorías han sido rebatidas, pero algunas no se pueden desestimar con tanta facilidad.

Estos nómadas dedicados a la tecnología no se han incorporado directamente a ninguna de las Siete Naciones, aunque comparten ciertos vínculos no muy estrechos con los Joads. El grupo muestra una gran inclinación a permanecer neutral en las disputas, ya que lo contrario sería perjudicial para sus negocios.

Como científicos a sueldo, viajan por Norteamérica buscando problemas extremadamente complejos que resolver. Las corporaciones dispuestas a pagar por sus servicios (MetaCorp, Malour, IEC, Microtech y Raven, por ejemplo) han obtenido muy buen resultado, y también han colaborado con los nómadas. Sus ingresos se basan en las patentes de tecnología, que alquilan a ciertos fabricantes (como Meta-Armson con el sistema de batería única para el fusil de asalto óptico) o venden directamente cuando no se fían de ellos, en contratos de larga duración. Además, los Tecnomantes son capaces de reparar o fabricar casi cualquier arma imaginable.

Los últimos años han colaborado con los Bibliotecarios Digitales (más conocidos simplemente como «La Biblioteca», véase El Hogar de los Valientes) para recobrar conocimientos que se creían perdidos en ciertas partes del mundo. En la actualidad, están trabajando todos en Chicago, cerca de la Universidad, para resolver los problemas implicados en la descontaminación de una ciudad entera. También están ayudando en la investigación de materiales que permitan recuperar partes de la Torre Sears en lugar de demolerla. Por ahora, la torre se alza como un sombrío espectro sobre la silueta de la ciudad. Los nómadas no están seguros de quién vive en ella, ni siquiera de que su estructura sea estable. Un equipo de reconocimiento que StormTech envió allí nunca volvió. Los Tecnomantes, al parecer, están satisfechos con el trabajo que realizan en Chicago e incluso han estado asesorando a StormTech últimamente. Una noche hace algunas semanas, dos de los camiones se marcharon de la ciudad, pero nadie sabe por qué. Hay quien opina que deben haber obtenido otro contrato en otro sitio, ya que nadie ha visto los camiones cerca de Chicago.





Los Tecnomantes viajan en siete super-semitractores-remolques en tándem y articulados de su propio diseño, con una turbina de vapor cerrada que tiene un rendimiento casi tres veces superior al de un motor corriente de CHOOH2. En su interior hay no menos de cuatro talleres de autotorno totalmente equipados, un impresionante laboratorio de biotecnología, una clínica con diez camas y la última tecnología, una inteligencia artificial (llamada simplemente Los Ancianos) y alojamiento para treinta de los miembros. También tienen varias furgonetas personalizadas, propiedad de algunos miembros con familia. Hay menos niños de lo que se puede esperar en un grupo con tan alto nivel económico, pero ésa es otra excentricidad más de los Tecnomantes que los demás nómadas pasan por alto.

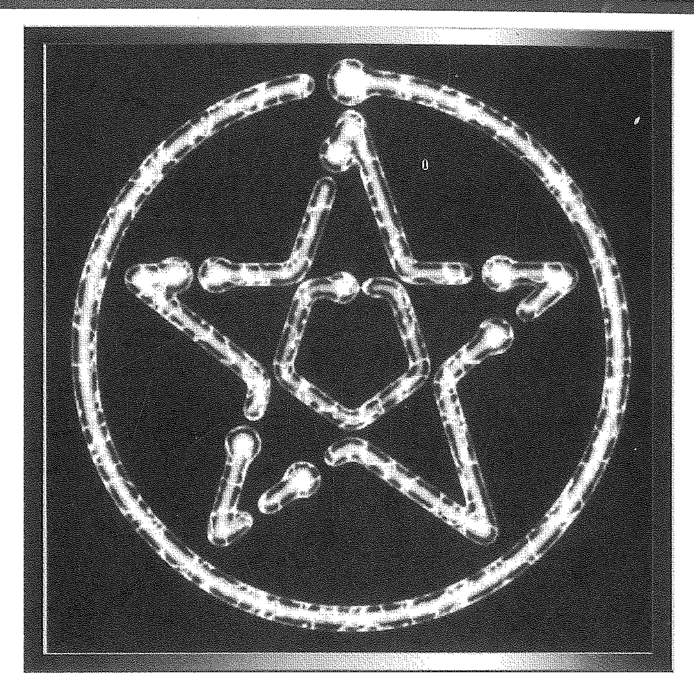
Aunque gran parte del equipo del que disponen es extremadamente sofisticado, la mayoría proviene de material reciclado, reparado o modificado. Sus vehículos, por muy impresionante que sea lo que transportan, parecen crípticos y estrambóticos: montajes de circuitos, tubos, cables y otras piezas acumulados en sitios que otros técnicos considerarían insólitos. Todos los vehículos de los Tecnomantes tienen sistema de filtración de aire. Con su sombrero de ala ancha, gafas negras, mascarilla filtro y ropa gruesa, los miembros de este grupo tienen un aspecto siniestro y sospechoso cuando llegan a pie a la ciudad (como es su costumbre cuando van allí a hacer algún recado).

Los Tecnomantes no tienen batidores ni exploradores de ningún tipo. Antes contrataban a otros nómadas para desempeñar estas labores, pero últimamente disponen de una escolta de guerreros y batidores enviada por las Siete Naciones, igual que la Biblioteca. Tienen un AV-6 con el que de vez en cuando hacen algún encargo raro, pero que pasa casi todo el tiempo sujeto al techo de uno de los camiones. Está armado con unos misiles extraños y un potente láser, además de una ametralladora rotatoria aparentemente normal montada en el morro.

Sólo hay unos sesenta miembros en el grupo, aunque sus escoltas sumarán otros veinte o treinta como mucho. Normalmente llevan herramientas y aparatos demasiado sofisticados para un nómada normal. Un Tecnomante medio (suponiendo que este término se pueda aplicar a alguno de ellos) está especializado en dos campos técnicos (habilidad de +5 ó más) y muchos tienen varios títulos universitarios o los tendrían si hubieran tenido ocasión de ir a la universidad.

Vehículos: Siete super-semitractores de turbina con remolques en tándem articulado (ver descripción más arriba), ocho furgonetas personalizadas y un AV-6 Aerodyne, todos ellos fuertemente armados y blindados, y con al menos un ATGM de lanzamiento vertical o estándar (o cualquier otra arma antitanque) en cada uno. También tienen blindaje compuesto de al menos 30 por todas partes. Casi todas las furgonetas disponen de una ametralladora montada en el techo en un afuste anular blindado y varias portezuelas para disparar en la carrocería. Cada vehículo dispone también de portezuelas en los laterales y la parte trasera y un Vulcan Phalanx de 20mm que se puede manejar por cibercontrol y con un gran ángulo de movimiento horizontal. Con control cibernético estas armas pueden apuntar y disparar con gran efectividad a blancos en el suelo.

Las características de un super-semi se extrapolan de la siguiente forma: Se toma el Semitractor que aparece en MaxMetal y se doblan todas las características excepto la velo-

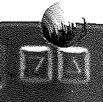


cidad máxima (que solamente se incrementa en un 25%), la Ace/Dec (que se deja igual), la Autonomía (que se triplica) y el Valor de Maniobra (siempre -2). La tripulación siempre será de 3 (conductor, mecánico y artillero). Cada Phalanx tiene dos cargadores montados bajo el blindaje de la cabina. Las torretas están blindadas con CP 30 igual que el resto del vehículo. Hay que destacar que estos vehículos están articulados, así que no se pueden separar de sus remolques como un semitractor normal. Estos camiones también son todo-terreno y todos están equipados con sensores y piloto automático de alta calidad, aunque son diferentes en cada vehículo dependiendo de las preferencias del conductor y la tripulación.

Principales Armas Personales: Los Tecnomantes no tienen problemas a la hora de fabricar munición, por lo que usan armas con balas sin casquillo. Los calibres más comunes son los de 10mm para las pistolas y subfusiles y 6.5mm Militech para los fusiles de asalto. Sus escoltas llevan armas comunes de estos calibres, pero ellos mismos usan un «Arma Personal» (véase el capítulo dedicado al equipo) adaptada a munición de 10mmCL (2D6+4). Las demás características del arma no varían. Los Tecnomantes no viajan normalmente en grupos de más de cuatro, sin contar escolta y guardaespaldas.

Las puntuaciones de los vehículos deben calcularse de la siguiente manera: Coged el Peterbilt 2000 que aparece en MaxMetal y duplicad todas las puntuaciones salvo la velocidad máxima (auméntala sólo un 25%), la Acc/Dec (permanece constante), la Autonomía (triplícala) y la Maniobrabrilidad (siempre es -2). Debe contar con tres tripulantes (piloto, mecánico y artillero). Cada Phalanx tendrá dos cargadores montados bajo el blindaje en la cabina. Las torretas tienen un blindaje CP30 como el resto del vehículo. Debe advertirse que estos vehículos están articulados, y no pueden separarse de sus remolques ccomo un semi normal. Estos camiones también son todoterreno, y todos van equipados con sensores de gran calidad (y variados), y sistemas de piloto automático que dependen exclusivamente de los gustos del conductor y la tripulación.





CHICAGO: LA AVENTURA

¡STORM TECHNOLOGIES RECONSTRUYE CHICAGO!





CHICAGO: LA AVENTURA

***Y** a ha amanecido. Y la única razón por la que tendrías que alegrarte es que la mayoría de los que van a por ti duermen de día.*

-Santiago Aldecaldo a
Johnny Silverhand, 2014

Esta aventura está pensada para que sea el punto de partida de una nueva campaña o un nexo entre dos de ellas, y también se puede jugar independientemente. Se han utilizado varios de los elementos de diseño de la **Guía del Árbitro** (como el nivel de poder, el estilo y el tema) para ayudarte a dirigirla. Esta aventura puede desarrollarse después de cualquier campaña y su objetivo principal es familiarizar a los jugadores con el estilo de vida de los nómadas. Se divide en tres partes: La Tormenta Se Acerca, La Ciudad de las Tormentas y La Persecución; y concluye con un epílogo. La aventura podría enlazar con una campaña, pero por motivos dramáticos y por comodidad hemos incorporado un desenlace bien definido. Se da por supuesto que tanto los jugadores como el árbitro han leído el resto de este libro. Aparte de los sucesos y elementos cruciales del argumento que se incluyen aquí, suponemos que tú, como árbitro, querrás incluir ciertas intrigas secundarias, especialmente si estás usando la aventura como puente entre campañas. Estas intrigas no tienen por qué resolverse en ella y pueden aportar continuidad entre la anterior campaña y la siguiente.

Nota sobre el Estilo

El estilo de la aventura que presentamos aquí se aparta de la habitual ambientación urbana y se introduce en otra muy diferente. Si quieres, recurre a películas antiguas sobre la Gran Depresión, espagueti westerns y películas post-holocausto como Mad Max II para familiarizarte con el sabor de la Norteamérica abandonada y polvorienta que los nómadas tienen por hogar. Al principio los jugadores experimentarán este ambiente y después volverán a la ciudad. Chicago es un lugar oscuro, contaminado y en ruinas, pero no deja de ser una ciudad. Procura crear una atmósfera de "Ciudad Fantasma", con música de fondo, iluminación apropiada o cualquier otro efecto que creas necesario.

Conforme los jugadores vayan dejando atrás cada una de las partes de la aventura, sus objetivos irán cambiando. En la primera, mientras aprenden a ser nómadas, Jakob y Carrie llevan la iniciativa. Para cuando se enfrentan a los Raffen fuera de Chicago, los nómadas ya los consideran sus iguales. En la fase de Chicago, son ellos los que llevan la iniciativa y los otros elementos de la trama quedan un poco al margen. Es importante que, como árbitro, hagas hincapié en el hecho de que nada habría sido posible sin la intervención del equipo.

LA TORMENTA SE ACERCA

Contra la pared

El objetivo de esta sección es poner al equipo en una situación en la que tenga que quitarse de en medio por un tiempo. Las circunstancias que se dan cuando esto ocurre suelen ser muy similares a éstas, pero si crees que conviene más plantear otra situación, no tengas reparos en hacerlo.

Los personajes están cansados. Las cosas se han puesto muy peliagudas. Pasan casi todo el tiempo sentados en el apartamento, comiendo alimentos precocinados, bebiendo refrescos, viendo la televisión y jugando a las cartas. Han adquirido una gran reputación; tienen las mejores herramientas, armas y ciberequipo disponibles en el mercado. Pero, si salen a la calle, hay demasiada gente buscándolos para acabar con ellos. Ya les ha pasado otras veces. Tal vez unos días, tal vez una semana o dos cuando han hecho trabajos de envergadura. Esta vez llevan dos meses y las cosas están cada vez peor. Es posible que ese mismo día hayan recibido una orden de desahucio, ya que por lo visto alguien le ha dicho a su casero que si siguen escondiéndose allí, podría quedarse sin edificio. Así que el equipo está discutiendo adónde marcharse o qué hacer... y nadie tiene ni idea.

Suena el teléfono.

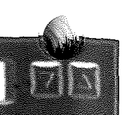
Todos se sobresaltan.

Alguien responde al teléfono, y en algún sitio se abre una puerta...

Una salida

"Gato, ¿eres tú? (Pausa) Soy El Mecánico. ¿Estás liado? (Pausa) Escucha, hace tiempo que no te veo. ¿Estás con algún trabajo? (Pausa) Vamos, hombre, necesito gente para un trabajo. No es que sea mucho dinero, pero pagan los gastos del viaje. Si estás interesado, necesito que vengas ahora a la tienda, preferiblemente con tus colegas. (Respuesta) No, quiero decir ahora mismo. Media hora máximo, ¿me explico? (Pausa) Hasta luego."

El Mecánico es un arreglador normal, no un yakuza ni un mafioso, ni siquiera un traficante. No es más que un tipo que "arregla" cosas. Algunos miembros del equipo han tratado con él unas cuantas veces y le han hecho algún trabajo. Es un tipo que se mueve exclusivamente dentro de la ley y que se ha buscado una buena posición como intermediario. Si alguno de los jugadores es arreglador, o puede contrastar información con amigos arregladores, sabrá que su reputación es impecable.



El Mecánico es un gancho para meter a los personajes en la aventura. Si en la campaña hay otro PNJ arreglador respetable y algo insustancial, úsalo en su lugar. Lo importante es que los jugadores (que no están en condiciones de negociar) conozcan a un arreglador que les ofrezca este trabajo.

El Mecánico es un tipo mayor, con unos cincuenta años. Lleva su largo pelo cano recogido en una coleta y viste a la moda. Nunca se quita las gafas de sol y no tiene ciberequipo visible. En otros tiempos, se hubiera dicho de él que estaba un poco gordo. En el 2020, probablemente sea una de las personas con más sobrepeso que conozcan los jugadores. Tiene un pequeño despacho en la "parte mala de la ciudad"; los personajes pueden llegar allí andando en un cuarto de hora o en coche en cinco minutos.

Una vez allí, ven una furgoneta grande y única aparcada fuera. En el lateral se aprecian unos cuantos agujeros de bala y el motor todavía está caliente. Echando un vistazo se advertirá un reguero de sangre que va desde la puerta del conductor hasta el despacho del Mecánico. Cuando el equipo se dirija allí, una muchacha abrirá la puerta. Se diría que tiene unos quince años, lleva un atuendo abigarrado que sólo se puede describir como "nómada" y porta una escopeta "Whippet" de doble cañón. Rápidamente, les indica que pasen. Al entrar en la habitación, los jugadores se dan cuenta de que es bastante guapa, y que está muy asustada.

El despacho

La chica cierra la puerta detrás de vosotros y vigila la ventana con nerviosismo.

-Gracias por venir tan rápido -dice El Mecánico-. Sentaos, estáis en vuestra casa -Hace gestos vagos señalando a unas sillas y sofás que hay en medio de la sala. Sentado en una de ellas está el que dejó el reguero de sangre-. Dejadme que os presente al Señor Jakob Mojave.

Jakob Mojave es un hombre alto y delgado con la ropa ensangrentada. Está apuntando con un revolver grande de calibre .357 al tecnomédico que le está limpiando y suturando tres horribles heridas de bala que tiene en el abdomen y la pierna derecha. Lleva la ropa abierta y se está fumando un cigarrillo mientras trabaja el médico. Parece tranquilo y las contracciones ocasionales de su rostro y el sudor que perla su frente son las únicas señales que delatan su angustia. Saluda con la cabeza al equipo y vuelve a dirigir su atención al médico.

En una breve conversación se informa al equipo de que el trato es escoltar a Jakob y la muchacha (que es presentada como Carrie Laisson) hasta Chicago, donde (si pasan una tirada de Cultura General de +15) sabrán que se está desarrollando un gigantesco proyecto de recuperación y construcción. Los personajes dispondrán de munición y se les pagarán todos los gastos en especie (nada de dinero, sólo suministros) y 4.000 europavos en efectivo a cada uno. Esta suma se les entregará después de acabar el trabajo, ya sea personalmente o dejando el dinero en depósito a El Mecánico en ese mismo momento. Incluyendo tiempos muertos y el viaje de vuelta de Chicago (todo pagado por Jakob Mojave o su representante), todo el asunto podría durar hasta treinta días.

El destino es Chicago, aunque, como el equipo puede empezar en cualquier parte de EE.UU., tal vez haya que modificar la distancia, duración y honorarios de la misión. El dinero no debería superar los 1000 ed por semana. Para calcular la duración del viaje, supón que se recorren 300 km al día. Si preguntan por qué es tanto tiempo, Mojave responderá que quizá no puedan ir por autopista y tengan que viajar por caminos vecinales para esquivar a la policía y a los Raffen Shiv. Si preguntan por los Raffen, los nómadas contestarán que son una lacra para la humanidad y que son una especie de "pandilleros nómadas" que asaltan a los débiles y a los incautos, pero que no constituirán un problema para este grupo, especialmente si son la mitad de buenos de lo que dice su representante. Ninguno de los enemigos de Jakob sabe que va a hacer este viaje. Si los personajes le preguntan por qué quiere ir a la ciudad, narrará la siguiente historia:

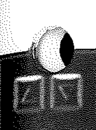
-Los nómadas de la Nación Serpiente son un grupo muy diverso. A diferencia de las otras seis naciones, nosotros somos independientes. Nos reunimos para protegernos de los extraños y para no tener que deberles favores a las otras naciones. Es difícil de explicar. En momentos de conflicto, si lo consideramos justificado, nos ayudamos mutuamente.

"Hace unas semanas, un grupo de nuestra Nación aceptó un trabajo para las autoridades de la ciudad. Era un grupo pequeño, unos trescientos, pero había muchos jóvenes. Ya conocéis a los muchachos de hoy, lo único que quieren es encontrar compañía y armarla. Una noche se pasaron y arrestaron a algunos de ellos. Por desgracia, alguien murió. Al ser Chamán (así me llaman en mi grupo) a veces me piden que resuelva algunas disputas. Uno de mis compañeros, una arregladora llamada Billi, vino conmigo para hablar con las autoridades locales e intentar calmar los ánimos; los demás sólo venían para acompañarnos. El primo de Carrie la mandó a ella para que viera la ciudad, pero vio bastantes más cosas.

Anoche nos hicieron una emboscada unos potenciados de la zona. Parece que hicimos algo que les molestó. No nos paramos a ver quiénes eran, simplemente escapamos y hemos salido vivos por los pelos. Carrie está muy afectada, me sorprende que se tenga en pie. Hemos estado dando vueltas toda la noche hasta que encontramos al Mecánico. Escuchad, sabemos que no podemos pagaros tanto como otros, pero os quedaríamos muy agradecidos si nos llevarais de vuelta. Tenemos que llegar a Chicago; la mayoría de nuestra familia se ha ido allí, y además está el asunto del tótem."

Jakob retira una manta de la silla que tiene al lado, dejando al descubierto un objeto que los personajes habían pasado por





alto. Es un gran tótem de espíritus animales con todo tipo de adornos incrustados, incluyendo chips de ordenador, metales preciosos, piedras semipreciosas y objetos raros aquí y allá. A continuación, Carrie suplica a los personajes que les ayuden. Es una chica atractiva, sola y asustada, y estaría dispuesta a hacer casi cualquier cosa para volver con su clan. Les explica la importancia religiosa del tótem: es una especie de fetiche de la suerte que se perdió en la reyerta que ellos venían a zanjar, y es esencial devolverlo a las tribus. De nuevo les pide ayuda a los personajes.

Ni que decir tiene que, si éstos se niegan, la aventura habrá sido muy corta. Si ése es el caso, deja que vuelvan a casa para encontrarse con que su apartamento ha quedado destrozado por una bomba y que han perdido todo lo que había allí. Deja que mediten un rato y, después, haz que suene el teléfono celular de alguno de ellos y que les ofrezcan de nuevo el trabajo, insistiendo en que ello supone ausentarse de la ciudad unas cuantas semanas. Si aceptan, tienen que marcharse inmediatamente; no hay tiempo para comprar, ni para nada más. Jakob se encarga de todo. Si el ciberterminal del Netrunner o la única arma de un personaje estaba en el apartamento, Jakob les buscará algo, que tal vez no sea exactamente igual, pero sí parecido, para sustituirlos. Si le preguntan cómo es que tiene estas cosas, dirá simplemente que la noche pasada enterró a unos cuantos amigos suyos y que está seguro de que a ellos no les importaría. El grupo se pone en camino al atardecer.

El Mecánico

INT: 8	REF: 6	TEC: 8	FRI: 8
SUE: 5	MOV: 5	TCO: 6	ATR: 6
EMP: 8	CE: Moverse en la Calle +6		REP: 5

Notas:

El Mecánico es un arreglador muy respetado en la ciudad que sólo hace trabajos "legales". Los personajes que consigan una tirada de dificultad media de Conocimiento de la Calle sabrán que ha estado relacionado con diversos grupos nómadas en el pasado.

Equipo:

Despacho con equipo completo de comunicaciones y máquina de café.

Jakob Mojave

INT: 7	REF: 5	TEC: 7	FRI: 9
SUE: 7	MOV: 9	TCO: 7	ATR: 6
EMP: 8	CE: Aconsejar +7	REP: 4 (8 entre nómadas)	

Notas:

Jakob Mojave es una persona reservada pero amistosa. Les contará a los personajes lo que crea que deben saber, ni más ni menos, y tampoco divulgará información que comprometa sus relaciones o negocios. Al principio, les resultará un poco enigmático a los personajes que no sean nómadas. Los nómadas del equipo, al ser un chamán, lo verán desde un punto de vista diferente: los jóvenes lo considerarán sabio y misterioso, e incluso los mayores le tendrán un gran respeto. Consulta la página 41 y siguientes para una descripción más completa del rol de chamán. Si hay nómadas en el equipo, y si superan una tirada Difícil de Familia, habrán oído hablar de Jakob. Es un chamán respetado en la Nación Serpiente y su reputación está limpia.

Ciberequipo:

Implante de hueso y músculo, Nanocirujanos, Anticuerpos optimizados, Antitoxinas, Nanotecnología antiplaga.

Equipo:

Furgoneta hecha a medida, ordenador personal tipo libro electrónico (con accesorio celular y transmisor de radio, y muy recargado de adornos, que no son otra cosa que símbolos religiosos), botiquín, revólver y carabina de palanca (ambos de idéntico calibre .357), Fusil Largo (en la furgoneta), un montón de equipo que pertenecía a sus camaradas muertos y conjunto de accesorios nómada (en la furgoneta).

Carrie Laisson

INT: 6	REF: 8	TEC: 7	FRI: 7
SUE: 6	MOV: 8	TCO: 6	ATR: 8
EMP: 10	CE: Familia +5	REP: 2	

Notas:

Carrie es una muchacha atractiva y asustada pero capaz de desenvolverse de forma admirable en una emergencia. Sólo tiene dieciséis años y sigue siendo bastante inocente. Admirará y respetará a cualquier personaje, hombre o mujer, que demuestre madurez y que no la trate como a una niña. Si el grupo es lo bastante maduro, puede que se sienta atraída por alguno de ellos. No es una chica ligera de cascos, pero está en una edad en la que todo el mundo se enamora con facilidad. Si no interviene el romance, se comportará de forma amable y atenta con todos, sobre todo si puede aprender algo.

Ciberequipo:

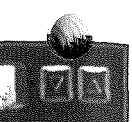
Ninguno

Equipo:

Escopeta Whippet, Arma Personal*, gafas inteligentes (amplificador de imagen, luz tenue y sistema de puntería), chaqueta blindada ligera, conjunto de accesorios nómada (en la furgoneta). *Ver el capítulo de Equipo para las características del Arma Personal.

Con la reunión y demás preliminares posiblemente se agotará la primera sesión de juego. No hay tiempo de hacer nada más antes de partir. Si, como árbitro, nunca has utilizado el estilo de juego "in media res" (en medio de la acción) que impide que los edgerunners sigan la costumbre de ir de compras antes de que empiece la verdadera acción, conviene explicárselo ahora a los jugadores. Algunos de ellos pensarán que intentas jugarles una mala pasada negándoles la posibilidad de conseguir algún pertrecho crucial, pero no se trata de eso. Tendrás que explicarles que estás intentando crear una sensación de apremio en la aventura y fomentar la buena interpre-





tación. De todas maneras, si tienen que pasar por la tienda antes de poder hacer el trabajo, ¿serían verdaderos cyberpunks?

El vehículo

Los personajes tendrán que dejar atrás cualquier vehículo que tengan (el Mecánico puede ocultarlos el tiempo que estén fuera). Si se niegan, unos PNJs pueden haberlos destrozado en venganza, igual que el apartamento, o, si has tenido tiempo de preparar las cosas con antelación, pueden habérselos robado un episodio o dos antes de esta aventura. Aparte de los pilotos, es raro que los personajes dependan de sus vehículos, así que si desaparecen tampoco será para tanto. Lo que es seguro, es que no conviene que saquen grandes cantidades de armas pesadas de sus vehículos (o apartamento) para llevárselas en el viaje. En esta aventura no hay mucha violencia, así que no hay que pasarse con el armamento.

En carretera

Esta sección sirve para presentar a los jugadores el modo de vida de los nómadas. Como hay poca acción, el viaje podría hacérseles aburrido, así que, para darle algo más de interés, deja que los personajes desarrollen nuevas habilidades (probablemente Supervivencia o Conducir) y haz que estrechen su relación con Carrie y Jakob mediante el trato personal y la interpretación.

El equipo tendrá que acostumbrarse a la manera de viajar de los nómadas, que, al contrario de lo que puedan pensar, no consiste en pisar el acelerador en la autopista y olvidarse de todo lo demás. Cuando hay problemas, normalmente van por carreteras más solitarias (y en peores condiciones). Tampoco viajan a marchas forzadas; sólo recorren unos trescientos kilómetros al día por autopista, y bastante menos por carreteras secundarias. También hay que seguir la rutina de las comidas, el mantenimiento de las armas y el arreglo personal (baño, afeitado, ...). Muchas tareas son compartidas, la más importante de ellas la conducción, por lo que si algún miembro del equipo no sabe conducir, Jakob o Carrie le enseñarán. Escenifica la frustración que pueden suponer estas obligaciones; las meteduras de pata son una buena oportunidad para que los edgerunners atentos a la interpretación demuestren sus posibilidades. Y, por supuesto, si algún personaje refunfuña demasiado, haz que la siguiente le toque a él. Puedes dedicar una sesión entera a acostumbrarlos a la rutina del campamento. Al principio, probablemente se resistirán a dormir al raso; los campos de cultivo y los amplios horizontes de fuera de la ciudad les resultarán insólitos a la mayoría de los personajes urbanos, y no digamos los ratones o insectos que se les subirán encima durante la noche. El silencio es profundo... hasta que una lechuza pasa por encima. Si los personajes insisten en dormir en la furgoneta una noche o dos, indícales lo incómodo que es. Después de ese tiempo, Jakob y Carrie empezarán a quejarse de que no están dejando que la furgoneta se ventile.

Hacer guardia es otra de las obligaciones en las que todos tienen que colaborar, o eso es lo que esperan Jakob y Carrie. Aparte de todo ello, les enseñaran algunos juegos a los estáticos, harán fuego si hace frío y les mostrarán las complejidades de la vida en un campamento nómada, especialmente las normas relativas a la alimentación, por ejemplo la de que cada persona tenga sus cubiertos individuales. Finalmente, durante este tiempo, Carrie y su nuevo amor (aunque no lo sepa aún) tendrán ocasión de compartir algún que otro momento de sosiego bajo las estrellas... pero nunca durante el turno de guardia de ninguno de los dos.

Tan solo unas horas después de salir de la ciudad el paisaje se vuelve desértico, ya que apenas hay nada entre las grandes ciudades de EE.UU., sobre todo en el Oeste y Suroeste. Lo único que rompe la monotonía son las estaciones de servicio, siempre bien protegidas y surtidas de todo tipo de productos (pero nada de mercado negro ni tecnología punta), donde el grupo puede tomar comida grasienta como la de la ciudad casi todos los días y una verdadera ducha por diez pavos.

Jakob parece cada vez más relajado conforme se alejan de la ciudad y se acercan a su destino. Con toda probabilidad, después de una sesión de Cyberpunk tan tranquila como ésta, los jugadores empezarán a inquietarse. Tal vez convenga hacer una visita a alguna de esas zonas de servicio a prueba de tornados para repostar combustible. Algunos encuentros breves, pero sin tiroteos, aliviarán también la monotonía y calmarán un poco a los jugadores, por ejemplo ayudar a algún viajero con el coche averiado o recoger a algún autoestopista. Jakob intenta evitar las ciudades grandes y, de vez en cuando y sin motivo aparente, les hace dar pequeños rodeos.

Un día como otro cualquiera, Jakob se aparta de la carretera, prepara un pequeño receptor de comunicaciones por satélite, pide a los demás que lo dejen a solas y llama a los suyos. Después de un rato, sale de la furgoneta con aspecto agotado, le pide a alguien que conduzca un rato por carreteras secundarias y les da indicaciones para que se dirijan a un sitio concreto. Carrie hace de copiloto, o conduce, mientras Jakob duerme a ratos en la parte de atrás. Un día o dos después, se reúnen con las Gárgolas en alguna ciudad a lo largo de la ruta (a tu elección). Las Gárgolas trabajan sobre todo en obras de construcción e ingeniería a gran escala para las corporaciones (véase la página 76 para la descripción completa del grupo). En la actualidad están construyendo un gran rascacielos. Hay siete u ocho grupos más trabajando con ellos, pero en este interludio sólo intervienen las Gárgolas.

Las Gárgolas

En esta sección se muestra cómo funciona la justicia entre los nómadas. Debería quedar claro que los nómadas tienen muy baja opinión de las conductas antisociales y que sienten un profundo respeto por la vida en general. Los jugadores también se darán cuenta de que Jakob es más conocido y respetado de lo que suponían.

El equipo llega a mediodía, cuando todo el mundo está fuera trabajando, menos los niños, los viejos y los enfermos. Algunos se acercan a hablar con ellos, pero no pueden ayudarles en mucho. El tiempo es caluroso y seco, y Jakob parece malhumorado. Carrie está visiblemente trastornada por ello, pero si un personaje le pregunta por qué, admitirá que la actitud positiva de Jakob y su fortaleza son lo que le ha dado fuerzas para seguir adelante en los últimos días, y que ahora que él está enfadado, se está desmoronando. Carrie está buscando consuelo; hay que tener en cuenta que ha perdido a algunos de sus familiares y amigos hace tan sólo unos días. Además se

encuentra muy sola, a excepción de Jakob y de la persona de la que se ha enamorado, y no los conoce lo suficiente para desahogarse con ellos. Es de esperar que en estas circunstancias el personaje a quien quiere tome la iniciativa; si no, algún PNJ puede sugerirle que lo haga.

Unas horas después, vuelve el grueso del grupo de las Gárgolas. Se muestran alegres y educados, pero insisten en que no haya celebraciones junto al fuego por la noche. Su proyecto lleva retraso, así que van a estar trabajando siete días a la semana las próximas tres semanas para ponerse al día. Cuando todo el mundo se prepara para cenar, dos hombres se acercan al equipo. Parecen ingenieros por la forma de vestir, y bastante mayores que la mayoría de los nómadas del campamento. Quieren discutir algo con Jakob detenidamente, en su despacho. Horas más tarde, después de la cena, Jakob y el tótem vuelven a desaparecer durante bastante rato. Mientras tanto, Carrie habla con el equipo acerca de su familia. Cuando la conversación se agota, Jakob vuelve, coloca el tótem otra vez en su sitio en la furgoneta y reclama la atención del equipo:

"Me han pedido que juzgue a un hombre -dice-. Según parece, no era una persona honrada ni decente, pero era un nómada como nosotros. Le he escuchado a él y a sus acusadores junto con otros consejeros, y hemos tomado una grave decisión. Acompañadme fuera del campamento, amigos míos. Vais a ver cómo nos ocupamos de los nuestros."

Jakob sale de la tienda sin esperar a ver si alguien lo sigue. Carrie les pide silencio y les dice que deberían ir a ver. Cuando el equipo llegue al borde del campamento, verá a todos los miembros, casi tres mil, formando más o menos un semicírculo y dando la espalda al campamento. En el centro del grupo hay una tienda aislada, con todo su contenido alrededor: ropa, armas, mantas, herramientas, mochilas y joyas. Al lado de la tienda está el propietario, evidentemente nervioso, y tres soldados-sabueso bien armados que lo vigilan. Es más fornido de lo habitual, con pelo rubio ceniza y piel oscura. Lleva una camisa hecha a mano y vaqueros. Cuando el equipo se integra en la muchedumbre, Jakob, una mujer de más edad y un hombre muy alto salen del grupo y se dirigen a los nómadas dando la espalda a la oscuridad del exterior del campamento.

Primero habla la mujer. "Me llamo Dorothy Parker. No tengo prejuicios contra este hombre. No es pariente mío. No hemos tenido diferencias en el pasado. Nunca hemos sido compañeros. Me he sentado a juzgarlo y he llegado a la conclusión de que ha estado acaparando bienes, que se ha aprovechado de su posición y que ha abusado de un niño. Este hombre es malvado, es Raffen Shiv."

A continuación toma la palabra el hombre alto. "Me llamo Nelson McCall. No tengo prejuicios contra este hombre. No es pariente mío. No hemos tenido diferencias en el pasado. Nunca hemos sido compañeros. Me he sentado a juzgarlo y he llegado a la conclusión de que ha estado acaparando bienes, que se ha aprovechado de su posición y que ha abusado de un niño. Es despiadado, este hombre es Raffen Shiv."

Por último, habla Jakob. "Me llamo Jakob Mojave -un murmullo de sorpresa recorre la multitud, pero se extingue enseguida-. No tengo prejuicios contra este hombre. No es pariente mío. No hemos tenido diferencias en el pasado. Nunca hemos sido compañeros. Me he sentado a juzgarlo y he llegado a la conclusión de que ha estado acaparando bienes, que se ha aprovechado de su posición y que ha abusado de un niño. Este hombre ya no es de los nuestros, este hombre es Raffen Shiv."

Después de una breve pausa, Jakob prosigue: "Este es nuestro método. Todos conocéis el Código, los principios que nos permiten vivir en armonía. Todos ellos son importantes, pero más importante que ninguno es la protección de nuestros niños. ¡Este hombre que ya no es uno de los nuestros, que ya no tiene nombre para nosotros, ha matado a un niño! Al marcharse no se llevará nada, se irá como vino al mundo: desnudo y con las manos vacías."

"Muchos quieren acabar con él, y lo entiendo. Pero no es ésa nuestra forma de hacer las cosas. Hemos visto demasiadas muertes, demasiado sufrimiento y demasiadas pérdidas. Él se marchará ahora, porque así es nuestra justicia. Debemos mantener nuestras costumbres. ¡Hombre sin nombre, yo te expulso!"

Entonces los otros dos jueces repiten: "¡Hombre sin nombre, nosotros te expulsamos! La voz de todos los nómadas hace temblar la propia tierra: "¡Hombre sin nombre, nosotros te expulsamos!". Los tres soldados-sabueso despojan al hombre de su ropa.

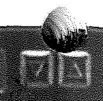
Cuando los guardias se apartan, algunos de los presentes le tiran piedras. Carrie menciona que son la familia de la víctima. El hombre echa a correr en dirección contraria al campamento, y otros nómadas mayores empiezan también a tirarle piedras. Pronto desaparece de la vista en la oscuridad. Unas ancianas cogen los utensilios del condenado, separan los de metal y queman el resto. Los nómadas vuelven al campamento en silencio. Si algún personaje intenta hacer alguna pregunta, se le hace callar y Carrie le susurra que nadie puede hablar hasta el alba, para que sea más fácil oír al Raffen Shiv si intenta volver.

Último trecho

Las cosas empiezan a ponerse tensas otra vez en la carretera... la paz ya ha durado demasiado tiempo. Al final de esta sección, los personajes se verán obligados a ponerse en acción y probablemente lo pasarán mal.

A la mañana siguiente, cuando el equipo despierte encontrará a Carrie y Jakob limpiando sus armas, y éstos les pedirán que se preparen. Si alguien pregunta por los acontecimientos de la noche pasada, se mostrarán reservados. Lo único que dirán es que un niño murió a manos de un borracho y que no hay que volver a mencionar al hombre sin nombre. El desayuno se desarrolla con tranquilidad y varios de los miembros del consejo vienen a ver a Jakob, le dan la mano y lo abrazan. También le desean buen viaje al equipo y les previenen:





"Los Raffen Shiv serán una amenaza durante el resto de vuestro viaje. Huelen el dinero de Chicago y ya sólo os quedan unas doce horas para llegar allí. Atacarán por la noche y no tendrán piedad. Sed rápidos con vuestras armas, porque ellos son animales. Si lleváis a nuestro hermano y a nuestra hermana sanos y salvos a su destino, todos estaremos en deuda con vosotros. Por favor, aceptad estos regalos y usadlos para protegerlos."

Les entregan unas carabinas automáticas .357 de excelente manufactura y evidentemente nuevas, una para cada personaje. Disponen de opciones de arma inteligente, si alguno de los personajes tiene conexión y además están complementadas con cañones extendidos y compensadores. Cada una va con cinco cargadores y 300 balas sueltas. Su precio en el mercado podría acercarse a los mil europavos cada una. El equipo debería mostrarse correspondientemente agradecido y atento para complacer a los nómadas.

CARABINA AUTOMÁTICA .357 ESPECIAL
FUS • +2 • L • C • 2D6+3 (.357MAG) • 30 • 3 (tanto disparo a disparo como en ráfaga la VD es 3) • MF • 125M

Cuando todavía es temprano, Jakob les indica que es hora de irse. El equipo se marcha sin llamar demasiado la atención y emprende la última etapa de su recorrido. Durante la mayor parte del viaje no ocurre nada digno de mención. Jakob se asegura de que todo el mundo esté atento y mirando por las ventanillas. A las seis, los personajes estarán hartos de esperar y vigilar. Jakob para en una estación de servicio para repostar y le da dinero a algún miembro del equipo para que vaya a pagar. También les pide que averigüen por qué el sitio está tan solitario. Dentro, el empleado parece nervioso; cuando entran levanta la vista como sobresaltado. Si sacan el tema a colación, les dirá sólo que ha habido dificultades últimamente, "esos tipos nómadas creando problemas", o algo parecido. Si le preguntan si todavía están por la zona, responderá que espera que no y volverá a concentrarse en lo que quiera que estuviera haciendo cuando entraron los personajes.

Al volver a la furgoneta, cuando le cuentan a Jakob lo que les ha dicho el empleado, se queda pensando un momento y dice: "Tal vez sea demasiado desconfiado, pero esto me huele mal; será mejor que nos pongamos en marcha." Se marchan, y unos sesenta kilómetros más adelante, ven un coche destrozado del que todavía sale humo, con agujeros de balas en la carrocería y dos cadáveres desnudos tirados en el suelo al lado. Jakob acelera, diciendo que podría ser un cebo para hacerles parar. Como está anocheciendo, Carrie se pone sus gafas inteligentes. Jakob también saca un par de entre sus posesiones y apaga todas las luces de la furgoneta, por lo que el equipo se encuentra surcando la autopista en medio de una oscuridad total. No es como la oscuridad de la ciudad, con las sombras que proyectan las luces artificiales, sino unas tinieblas absolutas con luna nueva. Lo único que serán capaces de percibir los personajes sin ópticos es la inquietud de los demás.

En efecto se produce un ataque de un grupo de Raffen Shiv, pero tú, como árbitro, tendrás que procurar que la espera sea ardua y que se prolongue todo lo posible. Los personajes pueden empezar a ver cosas en la oscuridad, o creer que las ven, y la tensión llegará a ser casi insoportable. Finalmente, Jakob ve venir a los Raffen Shiv por detrás, acercándose a toda velocidad. Antes de que empiece el tiroteo, les dice: "No os molestéis en disparar a las motos, apuntadles a ellos." Carrie enciende la radio y pide ayuda justo cuando el primer enemigo alcanza la furgoneta.

Los Raffen Shiv van en moto y llevan ballestas de mano, carabinas y otras armas pequeñas. Dos o tres van en un VAR con armas un poco más potentes y dos en un camión taller reformado con una ametralladora de 7.62mm en emplazamiento anular abierto sobre la cabina. Todos van protegidos con blindaje de retales típico post-apocalíptico con CP 14 en el torso y brazos, y además los motoristas llevan cascos corrientes con CP18 sólo en la cabeza. No llevan armas pesadas y sólo unas pocas son completamente automáticas. Los Raffen están desesperados; necesitan hacerse con esta furgoneta sin dañarla demasiado.

Uno de ellos es el hombre condenado y expulsado de las Gárgolas. En algún momento se acerca y lanza un cóctel molotov. Aunque falla, se acerca lo suficiente para que el equipo lo vea y, si no están seguros, Jakob lo confirma. Jakob lo llama Colin y dice que es batidor y, además, un canalla hijo de puta. Puede que le disparen, pero no dejes que Colin muera en esta fase de la aventura.

Mientras dura el tiroteo, Jakob sigue adelante pisando el acelerador, según la clásica táctica nómada de "aléjate y sigue vivo para continuar luchando".

El combate se prolonga más de lo normal. Al principio, los Raffen no disparan a las ruedas y procuran no dañar el vehículo, como no sea para matar a los ocupantes. Están dispuestos a cualquier cosa para conseguir la furgoneta. Casi al principio, Carrie recibe un balazo. Su "pareja" debería demostrar una gran preocupación e intentar detener la hemorragia. Parece que mientras más Raffen matan, más surgen de la noche.

COLIN

INT: 8	REF: 7	TEC: 6	FRI: 8
SUE: 5	MOV: 7	TCO: 8	ATR: 6
EMP: 4-6	CE: Reconocimiento +4		REP: 2

Notas:
Colin se ha incorporado a este grupo de Raffen. Se imaginó que Jakob iría en esta dirección y quiere acabar con él. También quiere el tótem, porque cree que así sus enemigos tendrán mala suerte.

Equipo:
Motocicleta (no muy buena), Lanzadora de dardos de aire comprimido con dos recargas, Revólver .357 con tres cargadores adicionales de media luna, un cóctel Molotov y blindaje de retales (CP14 torso y brazos) sin casco.

Sicario Raffen

INT: 6	REF: 8	TEC: 7	FRI: 8
SUE: 6	MOV: 7	TCO: 5-8	ATR: 6
EMP: 4-6	CE: Rango +4	REP: 2	

Notas:

Puedes dotarlos de ciberequipo, armas, equipo o mayores habilidades para que estén a la altura de los personajes. Los Raffen Shiv son muy pobres y no lo tienen fácil para obtener ciberequipo y demás material.

Cuando los personajes están llegando al límite de sus fuerzas, la suerte se pone de parte de los Raffen, que aciertan con sendos disparos a las ruedas traseras. En este momento, ya no sólo quieren el vehículo, también quieren exterminar a sus ocupantes. Jakob intenta seguir adelante, pero termina perdiendo el control y la furgoneta da varias vueltas. Los Raffen se aproximan mientras los personajes se recuperan del golpe. Como la furgoneta ha quedado tumbada sobre un lateral, estarán casi a ciegas y algunos de los enemigos pueden incluso llegar a introducirse en ella. Básicamente, se trata de crear una sensación de situación desesperada. Los personajes que no hayan quedado inconscientes tendrán que ayudar a los heridos y disparar a los Raffen, y todo el interior estará lleno de humo. Después de varios minutos, los miembros del equipo oirán un intenso tiroteo en el exterior, que no va dirigido contra ellos, así que tal vez se aventuren a echar un vistazo.

Cuando lo hagan, verán a un grupo de exóticos (que cualquier nómada sabrá que son Guerreros Totémicos) en moto, aplastando a los últimos Raffen Shiv que quedan. Parece casi como si estuvieran jugando con ellos. Los Guerreros son unos veinte y todos tienen disfraz o escultura corporal de animales. Cuando acaba el combate, varios guerreros se ponen a apilar los cadáveres de los Raffen, y uno de ellos grita en dirección a la furgoneta: "¡Eh, vosotros! ¿necesitáis ayuda?" Si el equipo está intentando salir, los ayudarán. Probablemente todos los personajes estarán magullados, heridos y sangrando. Jakob está inconsciente sobre el volante, con una brecha en la cabeza que sangra profusamente. Carrie también está inconsciente y su herida vuelve a sangrar. Por supuesto la furgoneta está destrozada.

Cuando el equipo consigue salir del vehículo, la jefa de los exóticos se presenta. Se hace llamar La Rata y su grupo se denomina La Fuerza de la Naturaleza. Son guerreros totémicos de la Nación Gente y viven en la zona de Chicago.

Enseguida, dos tecnomédicos de La Fuerza de la Naturaleza estabilizan la situación de los heridos y se cercioran de que todos se encuentren en condiciones de viajar. Acto seguido, les piden que vuelvan a entrar en la furgoneta y con un taller-grúa empiezan a remolcarlos hasta el hospital de Aurora, para que los atiendan allí. Si algún personaje pregunta por qué no dejan allí la furgoneta, les dicen que deberían saber que no hay que desperdiciar recursos. Los exóticos no les quitan las armas a los jugadores, ni los vigilan, aunque puede que uno de los tecnomédicos vaya en el vehículo para atender a Jakob. Los jugadores se encuentran "a su merced", remolcados en una furgoneta destrozada, y algunos de ellos es la primera vez que se ven obligados a confiar en completos desconocidos. Si a alguien se le ocurre provocar una pelea con estos buenos samaritanos, lo más probable es que tenga otro motivo más para ir al hospital.

La Ciudad de las Tormentas

Aurora: punto de acceso

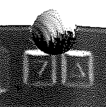
En esta sección el equipo se enterará de lo que está ocurriendo. Después de sobrevivir al viaje, los nómadas confiarán en ellos y recompensarán su labor. Después de pasar tres horas heridos y en un vehículo listo para el desguace, estarán encantados de llegar a donde sea. Subraya lo desagradable que es el trayecto. Los personajes estarán heridos, inconscientes, exhaustos o todo ello a la vez cuando entren en Aurora. Afortunadamente, su destino es el Hospital Templeton. Al llegar, verán a otros nómadas si miran por las ventanillas, en mayor cantidad de lo que la mayoría habrá visto nunca. Casi cuarenta mil están pasando por éstos y otros controles de seguridad para acceder a las ruinas de Chicago.

Aurora, en Illinois, es suburbio de las ruinas de Chicago que, como otros, fue abandonado después del incidente de la bioplaga en 2012. Una de las guarniciones militares que patrullaban la zona se asentó allí, por lo que algunos lugareños se quedaron para montar negocios. Cuando se puso en marcha el Proyecto Chicago en 2019, el Ejército se retiró y cedió el lugar a los nómadas, junto con la responsabilidad de mantener el orden, por lo que hay guerreros y mercenarios de las Naciones Blood y Serpiente, además de MetaCorp, haciendo labores de seguridad. Aurora ha renacido como comunidad: están surgiendo pequeños mercados y algunos nómadas han empezado a reparar casas para prepararse para el invierno.

El Hospital Templeton es el mayor centro de actividad de Aurora. Antes estaba en manos del ejército, pero ahora los nómadas lo emplean como principal centro sanitario. Antes de entrar en la zona afectada por la epidemia, deben someterse a un complejo tratamiento vírico contra la epidemia, con exploraciones exhaustivas y análisis de ADN para adecuar el nanoequipo a cada persona.

Este nanoequipo especial es un potenciador inmunológico de amplio espectro y tiene varias ventajas: combina los efectos de los Anticuerpos Optimizados, de la Nanotecnología Anti-Plaga y de las Antitoxinas. Además, suma +4 al TCO en todas las tiradas de enfermedad e infección. El nanoequipo está personalizado y elimina todos los nanoides (Nanocirujanos, Anticuerpos Optimizados y cualquier otra cosa que no esté fija en un lugar concreto) de la sangre. No afecta a los Implantes de Hueso y Músculo, al Tejido Dérmico ni a otros virus transformadores de Deep Space. Este nuevo nanoide ha sido diseñado específicamente por ingenieros nómadas. Su duración es de 12 a 18 meses, pero se puede prolongar con tratamientos de potenciación. La Pérdida de Humanidad es de 1/2D6+2.

A Jakob, Carrie y al resto del equipo los meten en camilla en el hospital sin perder tiempo. Tal vez oigan de pasada que las personas con heridas abiertas son las más vulnerables a los bio-agentes que todavía quedan en el aire. Después, no hay más que oscuridad cuando el miedo, el cansancio, las heridas





y la anestesia producen su efecto. Todos los miembros de equipo pasan un tiempo inconscientes al principio de su estancia en el hospital. Mientras duermen se les seda, se les hacen análisis y se les inyecta el nanoequipo para acelerar su curación. También se les inocula sin que lo sepan un virus enmascarador de ADN. Cuando despierten se encontrarán mucho mejor. A todos, unos antes y otros después, tras pasar por el quirófano, los llevarán a la misma sala, con la puerta cerrada y con un letrero en el cristal que, si alguno de ellos se fija, se puede leer al revés: **BioFase, No se permite la entrada de visitas sin Control de Nivel Uno**.

Cuando vayan despertando, una enfermera hablará con cada uno de ellos por el interfono que tienen en la mesita, y les dirá simplemente que han sido tratados con un antiviral que requiere una monitorización atenta durante las próximas horas. Si preguntan cuánto tiempo han permanecido inconscientes, la enfermera les comunicará que dos días. Para terminar, les dice: "Descansen, vean la televisión o coman algo... pero por favor no intenten marcharse, porque podrían sufrir complicaciones fatales." Jakob y Carrie duermen plácidamente en la misma sala. Unas tres horas después de que despierte el primer personaje, Jakob les pide que se acerquen, porque tiene algo que decirles:

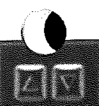
"No fue casualidad que os llamáramos a vosotros. El Mecánico es amigo nuestro desde hace tiempo. Os necesitábamos y vosotros nos necesitabais. El Mecánico nos dijo que estabais en un callejón sin salida. Muchos edgerunners como vosotros han estado en esa situación y han encontrado una salida en las Siete Naciones. Tenemos un plan para proteger a algunos de vosotros y para protegernos nosotros mismos. El Gobierno Federal está planteándose otra vez consolidar el sistema de identificación NIE, pero muchos de nosotros son ceros. El gobierno quiere privarnos de nuestros derechos, nuestras propiedades y nuestro honor. Quieren llevar a los nómadas a su extinción, porque nos estamos convirtiendo en algo más que mano de obra barata. Nos estamos volviendo demasiado ricos y poderosos. Los que tienen NIE disfrutan de más derechos y muchos de los nuestros quieren NIE para poder votar. Algunos, como vosotros, necesitan nuevas identidades, y nosotros tenemos los medios para dárselas o, si no es posible, para esconderlos."

"El gobierno tiene algunos archivos de datos tan enormes, cientos de UMs, que para abrirlos y manipularlos hacen falta superordenadores que sólo están a disposición del propio gobierno y de muy pocas corporaciones. No obstante, tenemos uno de esos superordenadores aquí en Chicago, así que podemos insertar datos en el sistema federal y crear identidades para un par de decenas de miles de los nuestros. Por ayudarnos, podemos facilitaros a todos unas identidades nuevas, totalmente limpias.
"Por otro lado está el problema de la comprobación e identificación por ADN. Con ayuda de algunos de nuestros aliados, hemos creado un virus transformador que enmascarará ciertas secciones de vuestro ADN, con cambios muy, pero que muy sutiles, puesto que no podemos alterar el funcionamiento de vuestras células; tienen que ser capaces de replicarse. El virus amplifica ciertas reacciones a las sustancias que se emplean para las pruebas genéticas, como un megáfono en una habitación pequeña. Con ello, vuestra nueva identidad estará completa.

"Os necesitábamos, porque no erais de los nuestros. No teníais compromisos que supusieran una disyuntiva para vosotros. Estabais ahí y os utilizamos, por lo que os pedimos disculpas. Os ofrecemos la posibilidad de quedaros y una nueva identidad. Todavía necesitamos vuestros servicios para proteger el tótem. Veréis, el último módulo de datos está en su interior. Tenemos que llevarlo sano y salvo al Edificio John Hancock. Es más importante que mi vida, o que la de cualquiera. Como dicen, soy demasiado apasionado. Sacaremos la unidad del tótem y yo me marcharé con él mientras vosotros vais con la unidad al Edificio Hancock. Tenéis que permanecer escondidos en la ciudad durante veinte horas. Es muy importante que os quedéis en el Lazo. Hay poca gente allí, y ninguno os conocerá. También hay otros forasteros y muchos están enfermos; hasta los nómadas se niegan a ir allí. Podéis fingir que estáis enfermos y esconderos. Yo iré en otra dirección y con suerte atraeré a nuestros enemigos. A la hora fijada, id al Edificio Hancock, donde estarán los jefes nómadas y nosotros también, si podemos. Hay un guardia en el vestíbulo que se llama Teddy, que reconoceréis porque es un Guerrero Tótem del Espíritu del Oso. Él os recordará de la otra noche y os llevará a donde tengáis que ir.

"Sólo podemos expresar nuestro agradecimiento por vuestros servicios. Algún día las Siete Naciones os lo agradecerán."





Una Identidad Diferente
Los nómadas han creado un virus benigno que disfraza el código genético amplificando ciertos tipos de desencadenantes químicos y lo han propagado entre los que están en Chicago. Esta modificación vírica habría sido detectada como manipulación del ADN de inmediato, si no fuera porque Storm Technologies ha llamado la atención sobre la gran cantidad de virus que hay en las ruinas de Chicago. Los más escépticos todavía huelen gato encerrado, pero tardarán años en averiguar qué es lo que pasa. También es muy probable que los nómadas hayan liberado virus en el ambiente para que los extraños no se acerquen a Chicago, ya que les resultaría muy fácil inmunizar a los suyos.

La oferta de Jakob es justa; no recibirán más remuneración por este trabajo extra, ya que el valor de unas nuevas identidades supera al de los servicios que van a prestar. Después del discurso, Jakob también les dice que se les ha inoculado un potenciador inmunológico vírico, por lo que no tienen nada que temer respecto a la plaga, incluso en las peores zonas de Chicago. Tampoco se les podrá identificar genéticamente durante varios años, tiempo suficiente para reconstruir Chicago y, con suerte, Nueva York.

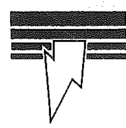
Cuando los médicos y las enfermeras entran en la habitación a atenderlos y traerles la comida, van provistos de trajes estériles, como precaución contra las infecciones. Después de limpiar y esterilizar la ropa y las posesiones del grupo, se las devuelven. Por la mañana temprano, Jakob se despierta y saca la unidad del tótem, la pone en manos de un personaje y vuelve a montar el supuesto objeto de culto. Después del almuerzo, el equipo se dirige a la ciudad.

Historia:

Storm Technologies fue creada por el Dr. Richard Storm a finales de los noventa, una empresa discreta que observaba, aprendía y esperaba. En mayo de 2005, cuando el resto del mundo empresarial estaba absorto en la guerra OA/EBM, Storm hizo su jugada y compró docenas de empresas más pequeñas con el capital que había acumulado. Cuando en febrero de 2006 EBM y OA volvieron a casa y se encontraron a un vecino nuevo, no estaban en unas circunstancias en las que pudieran hacer algo más que hostigarlo un poco. Desde entonces, Storm se ha lanzado a la palestra en una gran variedad de tecnologías: superordenadores, microordenadores, ciberequipo, vehículos y armamento, y coquetea con otros campos como la genética y la ingeniería aeroespacial. Aunque no siempre puede ofrecer géneros de tanta calidad como los de la competencia, Storm ha innovado lo suficiente como para poner nerviosos a sus oponentes.

Stormtech ha sido asistida y financiada por algunas de las Siete Naciones para disfrazar los progresos de los nómadas en ámbitos como el desarrollo de biotecnología y nanotecnología, la investigación sobre virus transformadores (véase Deep Space), la compra de cantidades limitadas de equipo militar, etc. Al principio StormTech accedió a ello por una deuda de sangre que Richard Storm tenía con Malachi Jode, pero la relación ha evolucionado desde el simple giri hasta un intercambio comercial con el que los nómadas obtienen algo de seguridad y la corporación recibe apoyo para competir con otras más grandes. La recuperación de Chicago es un proyecto gigantesco y muy lucrativo para StormTech.

STORM TECHNOLOGIES INCORPORATED



Ordenadores y Dispositivos Cibernéticos, Armamento y Vehículos

- **Central:** Chicago
- **Sucursales:** Nueva York, Dallas, San Francisco, Boston, Nueva Orleans, Denver, Toronto, Ginebra, Crystal Palace
- **Valores:** 2.274.582 acciones
- **A la venta:** 252.174 acciones
- **Principal accionista:** Dr. Richard Storm, Crystal Palace/ Chicago, posee el 32,8% de las acciones.
- **Tropas:** 3.000 preparadas para el combate
- **Agentes encubiertos:** 500, la mayoría involucrados en sabotaje o espionaje de los proyectos de investigación y desarrollo de la competencia.
- **Equipo y recursos:** 31 AV-4, 21 Osprey II, 22 jets para los Ejecutivos, 8 jets de transporte C-25, un C-OTV y un D-OTV. Además, cada sucursal dispone de dos helicópteros y una enfermería equipada quirúrgicamente. Storm está desarrollando un proyecto de avión espacial propio, ha terminado un reactor orbital funcional (El Tempest) y está construyendo otro. También posee grandes cantidades de armamento y equipo sofisticado, y un taller orbital de ocho módulos en órbita ecuatorial dedicado a la investigación y la fabricación.

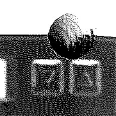
Como la toxicidad ha descendido a niveles manejables y no hay mucho trabajo para los nómadas, la empresa ha llegado a un trato muy favorable con cuatro de las Naciones para emprender en serio la reconstrucción de Chicago y, mediante sus conexiones con otras compañías, también ha podido introducir capital secundario en el proyecto.

Storm Technologies es una empresa de Chicago. Muchos de los que vinieron a trabajar para ella en Chicago Port eran supervivientes de esta ciudad. Desde 2017, StormTech ha estado enviando cuadrillas de trabajadores a Chicago para extraer ciertos recursos cruciales. Fue uno de los primeros clientes de MetaCorp en el Proyecto Traje de Interconexión; usando APACs ligeros con aislamiento ambiental y juegos de herramientas los empleados podían trabajar con seguridad y comodidad dentro de la zona infectada.

Información sobre Chicago

Chicago sufrió un duro golpe durante el Colapso, sobre todo al principio. La Ciudad del Viento era un punto neurálgico comercial, alimentario, industrial y ferroviario. El perjuicio que sufrió con el Colapso fue enorme, pero poca cosa





comparado con los daños de la bio-plaga. ¿A qué se debió la epidemia de 2012? Una buena pregunta que nadie ha respondido. Según el Gobierno Federal (a quien sería una ingenuidad dar mucho crédito), probablemente se debió a una mutación del virus ébola. La realidad (y esta información sólo está en manos del gobierno) es que fue armamento biológico, así de simple. El ejército americano ha gastado millones en la investigación sobre guerra biológica y ha creado una serie de efectivas armas víricas dirigidas contra ganado, personas y (como se demostró en Sudamérica en 1992) plantas. La mayor parte de esta investigación se llevó a cabo en universidades de toda Norteamérica, y la más letal se desarrolló en lugares como Heartland, que era un complejo super-secreto en Chicago construido durante la Segunda Guerra Mundial y destinado en su origen al Proyecto Manhattan. Como la investigación principal fue mucho más rápida de lo previsto, el complejo no se utilizó hasta principios de los sesenta.

Justo antes del comienzo de la Guerra del Vietnam, Heartland se convirtió en unas instalaciones de investigación de agentes químicos y biológicos, financiada principalmente a través de la NSC/DIA con fondos reservados. Se vertieron literalmente miles de millones en ese agujero, ubicado debajo de la Universidad de Chicago, y gran parte del arsenal biológico de EE.UU. se creó allí en los treinta años en los que estuvo operativo. Después, a pesar de los éxitos de la guerra biológica en Sudamérica, se cerró, ya que las instalaciones estaban demasiado desfasadas y abarrotadas para soportar otra remodelación. Pero el cierre no fue completo, puesto que había elementos que no se podían trasladar sin destrozar ciertos edificios emblemáticos de la Universidad. Así, se estableció una custodia permanente de lo que quedaba del complejo, con lo que se ahorraron millones en la descontaminación de las zonas menos peligrosas, notablemente los arsenales de agentes que no se propagaban por el aire y no persistentes. Algunas de las epidemias más mortíferas del planeta estaban allí representadas. Cuando el Colapso llegó a su apogeo, las autoridades se vieron con el agua al cuello. La parte más peligrosa del complejo era una habitación limpia Clase 100, completamente sellada, pero no quedaban recursos para vigilarla. Finalmente, la NSA cegó los pasillos con cemento, puso señales de advertencia de peligro biológico por todas partes y se fue a luchar contra el gobierno y el ejército con el resto del Grupo de los Cuatro.

Por supuesto, las cosas no le fueron bien a la NSC durante el Colapso. La mayoría de sus registros y archivos de personal fueron destruidos, y transcurrieron ocho años sin que nadie se diera cuenta de que Heartland estaba allí. A finales del 2011 se demolieron algunos edificios viejos para reconstruir el campus y el complejo quedó al expuesto cuando uno de los edificios fue dinamitado y más de cincuenta armas víricas diferentes se liberaron al medio ambiente. El COG (Combined Operational Group, Grupo Operacional Combinado) del Medio Oeste reaccionó inmediatamente y toda la zona se puso en cuarentena, pero ya era demasiado tarde. En seis meses, la ciudad entera había quedado arrasada. El número definitivo de víctimas se estimó en unas doscientas mil y, aunque algunas zonas periféricas todavía eran habitables, la gente huyó a regiones más seguras de EE.UU. Chicago Port se construyó cuando el ejército estimó que lo peor había pasado y comprendió que, sin Chicago, el comercio marítimo en los Grandes Lagos no podría subsistir. Los nómadas diseñaron y construyeron Chicago Port, pero siempre estuvo en el horizonte la posibilidad de reconstruir un día la ciudad entera. Ese sueño por fin se ha hecho realidad.

El panorama de Chicago visto desde el exterior a la luz del día es uno de los más deprimentes que existen. Los restos quemados de los edificios tiñen de negro el horizonte. A la luz del sol largas franjas de algas y herrumbre saltan a la vista. De noche, se aprecian algunas luces artificiales en la ciudad. En la fachada del Edificio John Hancock está el emblema de neón azul de StormTech y hay luces encendidas en las plantas superiores. En una buena parte del Lazo las calles están iluminadas y desde el aire también se observa cierta iluminación subterránea a través de las bocas de la Ciudad Esmeralda.

No todo está tan mal como parece desde fuera, por lo menos en las secciones que están otra vez habitadas. Algunos nómadas han empezado a acondicionar viviendas en New Town y Old Town, aunque la mayoría son remisos a entrar en la ciudad, por mucho nanoequipo que tengan. El Lazo está bajo la égida de Storm Technologies, por lo que es donde se concentran las labores de reconstrucción. Estas regiones de Chicago tienen protección policial: soldados-sabueso en las zonas nómadas y tropas de Storm Technologies en el Lazo. También hay comerciantes, bandas (aunque pocas) y algunos "indígenas", que es como denominan los nómadas a los pocos que se quedaron en la ciudad durante la epidemia y sobrevivieron.

A pesar de todo, el noventa por ciento de Chicago está deshabitado. Ni los nómadas ni el personal de StormTech se aventuran fuera de las áreas que tienen controladas, aunque sea de día, salvo en grupos de un mínimo de seis personas pertrechadas para el combate, por el peligro que suponen los indígenas, también llamados "mutantes". Los indígenas distan de estar sanos, física o mentalmente hablando. Algunos de ellos se alimentan de los animales, o de personas, si se da el caso. Provocan innumerables incendios y destrozos en la ciudad, y está muy claro que no les importa. Aunque tal vez algunos puedan rehabilitarse, lo más humanitario que se podría hacer con muchos de ellos es pegarles un tiro. Deformes y degradados, tienen pocas oportunidades de llevar una vida normal, incluso teniendo en cuenta lo que se entiende por "normal" en 2020.

El Lazo

Técnicamente, el Lazo es una parte amplia del centro de Chicago rodeada por la vía de tren elevada sobre las calles. Los habitantes de la ciudad lo consideran el centro propiamente dicho, desde la Milla Magnífica a los museos y hasta Lasalle al oeste. Gran parte las vías elevadas han sido reparadas, pero todavía no circulan trenes. Empezando en la esquina de Dearborn y Randolf se ve Dearborn Center, el antiguo juzgado. Cruzando la calle, al oeste, hay otro juzgado todavía más antiguo, de estilo gótico, donde, según una leyenda local, viven varias gárgolas. En di-

rección este, cruzando State Street y una calle o dos más al sur, se encuentra Marshall Field and Company uno de los grandes almacenes más grandes del país, que ha sido totalmente saqueado. A media manzana al norte está el Teatro de Chicago, de estilo parecido al de un teatro de ópera, que era el cine más lujoso de la ciudad. Sus tres paraísos son muy apropiados para arrojar enemigos sobre el patio de butacas y su arquitectura gótica, con gárgolas y todo, no parece fuera de lugar entre los edificios más antiguos de la calle.

Siguiendo hacia el este se cruza North Wabash Avenue, cuyo principal rasgo distintivo es la vía de tren elevado que discurre paralela a la avenida y que le da sombra (éste es el extremo este del Lazo). Unas manzanas al sur está lo que una vez fue la mayor librería del mundo, Krock and Brentano, con sólo planta baja y sótano. Todavía quedan libros, pero muy deteriorados por los años. Una comisión del grupo nómada de la Biblioteca Digital está catalogándolos y salvando algunos de ellos, por lo que está vigilada veinticuatro horas al día. Siguiendo al este, una manzana más allá se llega a Michigan Avenue, donde se encuentran algunos de los monumentos más representativos de Chicago: la Tribune Tower, el Edificio Playboy, la antigua Water Tower y el Centro John Hancock, base del proyecto de reconstrucción. StormTech lo eligió porque necesitaba un gran edificio como centro de operaciones. Desde la azotea enviaron cuadrillas para sellar las plantas y descontaminarlas. Piso a piso, fueron recuperando el edificio y después la parte subterránea. Pronto dispusieron de suficientes muestras víricas para diseñar los nanoides antivirales necesarios para trabajar sin los engorrosos trajes de protección bioquímica. Ahora el edificio es el cuartel general de Storm Technology en Chicago, y vuelve a ser el centro neurálgico de la ciudad.

Torciendo al norte, el visitante llega a East Wacker, que domina el brazo norte del Río Chicago (muchos llaman simplemente "el Canal" al río entero), por el que se transporta todo tipo de material. Cruzando el río, se llega al extremo sur de la Milla Magnífica, denominada oficialmente North Michigan Avenue. En otros tiempos, numerosas tiendas y restaurantes caros ocupaban las aceras, y ahora muchas de las tiendas nuevas han gravitado aquí, aunque por supuesto estos negocios no son más que tipos con chatarra y una carreta o mujeres que venden perros sarnosos (y no como mascotas), así que las cosas han cambiado.

South Michigan Avenue es donde se encuentra el Instituto de Arte de Chicago en Grant Park y el Edificio de 40 plantas de Prudential Insurance. Mientras que North Michigan está flanqueada a ambos lados por edificios, el lado este de South Michigan se abre a Lakeshore Boulevard y a la orilla del lago propiamente dicha. Al suroeste, a unos tres kilómetros, está el Museo Field de Historia Natural y en la otra acera se encuentra el Acuario Shedd y el Planetario Adler, los tres situados en una lengua de tierra que penetra en el lago Michigan. La fachada sur del museo da al Soldier Field, antes hogar de los Chicago Bears. Tres kilómetros más al sur está el Museo de Ciencia e Industria, que todavía hoy alberga un U-505, un submarino alemán de la Segunda Guerra Mundial.

La mayoría de los materiales que había en Chicago que merecía la pena recuperar ya han sido retirados, incluso los expuestos en el Museo. Hay unos cuantos cadáveres en todos los edificios. Cuando la epidemia se recrudeció, mucha gente cayó muerta en medio de la calle y allí se quedó. Algunos han sido hechos pedazos por los animales, otros se pudrieron literalmente en su casa, pero hace cinco años que se disipó el hedor, aunque dentro de los edificios el olor a moho es abrumador. Si no se usa máscara y gafas irrita los ojos, y los que tengan alergia, aunque sea leve, sufrirán fuertes reacciones.

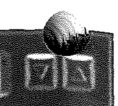
La Ciudad Esmeralda

Debajo del centro de la ciudad hay varias calles subterráneas que atraviesan casi toda el área del Lazo. La Ciudad Esmeralda recibe su nombre de las luces fluorescentes verdes que están encendidas las veinticuatro horas del día. Hay una paralela a East Wacker desde donde se pueden contemplar los bloques gemelos de apartamentos de Marina Tower que dan al Río Chicago. Aunque antaño fue una vía de acceso con denso tráfico, ahora está habitada por los denominados Morlocks, que, más que una verdadera banda, son un grupo de desesperados. Se rumorea que muchos de ellos son caníbales y algunos de los Raffen Shiv que han logrado infiltrarse se han instalado allí. Como, debido a las labores de reconstrucción, hay otra vez electricidad, algunos Raffen avispados han hecho un puente eléctrico a las instalaciones de parte de la Ciudad Esmeralda, con lo que disponen de suficiente corriente para encender las luces.

Un pasaje peatonal subterráneo corre paralelo al Río Chicago, pero queda separado del resto de la Ciudad Esmeralda por un muro de ladrillos con un par de boquetes grandes. Antes estaba lleno de pequeños restaurantes; ahora no es más que un laberinto de ratoneras, bares y cuartos donde sólo se refugian los más desesperados. En el pasaje se ha instalado iluminación fluorescente verde, por lo que se le llama Segunda Ciudad Esmeralda. Poca gente suele pasar por allí, ya que la suciedad (excrementos de paloma sobre todo) es indescriptible. En verano el hedor es particularmente insoportable y se pega a la ropa. Las palomas, ratas y cucarachas no dejan de hacer de las suyas.

New Town

New Town está ubicado en North Rush Street. Era un barrio residencial abandonado, pero últimamente ha vuelto a la vida. Abundan las casas de una planta, con jardines convertidos en pequeñas huertas. Después de volver del trabajo por la tarde, muchos nómadas se dedican a acondicionar estas casas para el invierno. La mayoría eran de buena construcción, pero han sufrido muchos daños en los últimos ocho años. En New Town viven muchas familias, la mayoría nómadas, pero también empleados de Storm Tech o de contratistas independientes. Si hay algún problema, las tropas de StormTech y los soldados-sabueso aparecerán enseguida y ay de los que lo hayan provocado. El área está muy vigilada por la noche y también hay algunas patrullas de día. Es improbable que el equipo pase por New Town durante el transcurso de la aventura, pero puede que vayan después si deciden quedarse.



Old Town

Old Town se encuentra en el extremo de North Wells Street. Este conjunto de dos manzanas tiene un aspecto vetusto como su nombre indica y, como New Town, es un barrio residencial, pero con edificios de apartamentos de dos plantas de piedra rojiza. Allí se encuentra el revoltijo de negocios más extraño que jamás se ha visto en una calle: es donde se ganan la vida los nómadas que se dedican a entretener a sus camaradas. También es donde más se bebe y se pelea de todo este nuevo Chicago. En los bares se pueden ver mujeres increíblemente atractivas (que resulta que son hombres), travestis y demás. Los que frecuentan esta parte de la ciudad son nómadas jóvenes y estrafalarios, que se reúnen aquí para ligar o para pasar un buen rato. La música de baile suele ser electrónica o instrumental de antaño y los garitos son lo que se llama "bares inteligentes" donde, en lugar de alcohol, se sirven bebidas con diversos sabores, ricas en colina fosfatídica, productora de neuroadrenalina. La colina es el principio activo que literalmente estimula el cerebro para que produzca la sustancia que aumenta la memoria a corto y largo plazo.

Enfrente del Museo Créelo O No de Ripley hay un gran edificio abierto llamado simplemente La Galería. Aparte de los aseos, es un enorme patio descubierto. Las paredes norte y sur están cubiertas con los últimos videojuegos de interface, mientras que en la del fondo hay antiguas máquinas de flipper. En el centro de la habitación hay largos mostradores, donde los comerciantes venden chips baratos e inhaladores químicos. Allí están algunas de las máquinas de videojuegos más antiguas que quedan, y algunas todavía funcionan.

Durante el día, no hay ni un alma en la zona, pero desde que el sol se pone hasta las primeras luces del alba, todos los tipos raros de la ciudad andan por allí. Las pandillas no vienen para provocar problemas, sino para ver gente. No se puede circular con vehículos por Wells Street, porque las prostitutas trabajan en la zona de La Galería. Allí hay muchos adolescentes y, aunque la mayoría vienen a jugar, algunos vienen en busca de sexo, drogas, violencia o asaltos fingidos para fardar ante sus colegas.

La Persecución

Ésta es una aventura clásica del tipo "apresúrate y espera". El equipo debe entrar en Chicago (lo que es fácil, porque pasan continuamente autobuses para transportar a los trabajadores a la ciudad) y esperar dieciocho horas para ir a la cita. En ese tiempo, los personajes pueden moverse por Chicago y explorar un poco la ciudad, pero será mejor que tengan cuidado de no adentrarse demasiado en las zonas no recuperadas. También pueden matar el tiempo sentándose en un bar y viendo pasar a la gente, o incluso durmiendo. Si se fijan en los habitantes de la ciudad, advertirán que muchos de los punks callejeros y otros estáticos están enfermos. Algunos sólo están pálidos, pero otros tienen llagas y otros síntomas físicos evidentes.

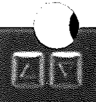
Unas dos horas después de la reunión, preferiblemente cuando estén sentados sin hacer nada dejando pasar el tiempo, una banda los atacará. Alguien aparece de repente y suelta una granada sobre el regazo del personaje que lleve la unidad. Ni que decir tiene que éste se sobresaltará (aunque sea un Mercenario, ya que el oponente es un Merodeador bastante hábil) y, cuando reaccione, ya sea para arrojársela o simplemente para ponerse a cubierto, otro Merodeador le robará la unidad y echará a correr. La maniobra es lo bastante rápida como para que no dé tiempo a dispararles, así que comenzará una persecución. Los ladrones son Raffen Shiv, como se puede esperar. Después de cruzar dos manzanas persiguiéndolos, el equipo advierte la presencia de otros Raffen, los mismos que los atacaron en la carretera antes de llegar a Aurora, y uno de ellos es Colin, el que fue expulsado del campamento nómada. Dirige la persecución por cualquier área de la ciudad que te parezca, pero haz que termine en la Ciudad Esmeralda. Los personajes y los Raffen Shiv corren cada vez más lentamente conforme el cansancio va haciendo mella en ellos, pero como la vida de ambas partes depende prácticamente del resultado de la persecución, siguen adelante. Usa tiradas de resistencia para ver si el equipo alcanza a algunos de los Raffen, pero de todas formas no se acercarán demasiado hasta después de veinte minutos.

Correr por la Ciudad Esmeralda es una experiencia chocante. El eco de los pasos retumba en las paredes de cemento y azulejos. Olores y sonidos asaltan al grupo por todas partes. Ocasionalmente algún Morlock u otro loco callejero surge de entre la basura asustado, sobresaltando a su vez a los personajes. Pronto empiezan a quedarse sin aliento... y sin tiempo. Justo cuando están pensando en abandonar, o cuando ya no pueden más, tuercen una esquina y se encuentran con un callejón sin salida. Frente a ellos, y sin resuello, con la espalda contra la pared, están los Raffen. Todos ellos muestran síntomas de enfermedades graves y su aspecto es febril. El sudor les chorrea por todo el cuerpo y llevan la ropa empapada. Colin habla primero, jadeando: "¿Qué queréis?" dice deslizando la espalda por la pared hasta quedar sentado con el arma en la mano. El equipo tratará de amenazar, convencer o engatusar a los Raffen para que les devuelvan la unidad. Las intimidaciones y amenazas volarán desde ambas partes, y aunque los Raffen pueden ponerse a cubierto (detrás de las cajas y de la basura que hay a ambos lados del corredor), el equipo está en mejores condiciones físicas que ellos. Tarde o temprano, alguien empezará a disparar. Todos los Raffen se pondrán a cubierto y dispararán a lo loco hasta agotar la munición, recargarán y empezarán de nuevo. El equipo, con mejor táctica y más sangre fría, probablemente saldrá vencedor, pero el tiempo se está agotando. Por fortuna, la unidad no ha quedado dañada en el tiroteo (nadie lo sabe, pero tiene una cubierta con CP40).

Ahora el equipo debe salir de la Ciudad Esmeralda. Procura no pasar por alto los detalles de la salida del subterráneo: los personajes irán caminando, arrastrándose y ayudándose unos a otros. Incluso puede que salgan a la superficie a tres o cuatro manzanas de distancia del Centro John Hancock y tengan que arrastrarse cansados, heridos y sangrando hasta el control de guardia que da acceso al edificio. Si mencionan la cita con el Oso los centinelas los dejarán pasar inmediatamente, aunque entrarán de todas formas. Encima de las escaleras exteriores







del Centro aguarda el Oso, que se quedará atónito al verlos. Ayudará a los personajes a llegar a un ascensor, insertará una tarjeta llave y pulsará el botón de la última planta. Se quedará fuera pasivamente mientras se cierran las puertas del ascensor, que sube a gran velocidad. Cuando las puertas, poco después, se abren de nuevo, otro hombre les lleva a una sala de reuniones. Dentro hay dieciséis personas, que se alegran considerablemente al ver la unidad.

Epílogo

Jakob llega, malherido y solo, porque Carrie está en el Hospital a causa de una emboscada preparada por no saben quién. Les presenta a los personajes a los jefes de las Siete Naciones y al presidente de Storm Technologies, el Dr. Richard Storm; después les pide la unidad. También hay siete netrunners presentes que no son presentados. Están conectados al sistema y han penetrado hasta el mismo centro de los ordenadores del gobierno; sólo esperan los datos que traen los personajes.

Se invita al netrunner del equipo (suponiendo que haya alguno) a que se conecte y ayude a los demás. Básicamente, los siete se han introducido en un enorme ordenador gubernamental y hay programas antisistema acosándolos por todas partes, por lo que quieren que el Netrunner del equipo interfiera para que se puedan insertar los datos. La buena noticia es que sólo hay un humano en el sistema en este momento, y la mala es que también hay una IA de INT12+.

Los datos se introducen en los enormes ordenadores conectados a la habitación y los dirigentes de las Siete Naciones también añaden los de sus propias unidades. Acto seguido, los siete netrunners empiezan a trabajar en el centro de los ordenadores del gobierno. Todos los presentes permanecen en silencio veinte minutos, nadie puede apartar la mirada del holotanque del centro de la mesa que muestra lo que está ocurriendo. Tres o cuatro de los netrunners sufren quemaduras cerebrales durante la operación, pero por fin todos los datos son insertados y los runners se desconectan.

Cuando se completan las transacciones la habitación entera irrumpe en aplausos y vítores espontáneos. Todos los presentes agradecen cálidamente al equipo sus esfuerzos y también se felicita al netrunner (que tal vez se haya sentido inútil durante gran parte de la aventura), especialmente Jakob Mojave. Carrie, sobre todo si tenía una relación sentimental con alguno de los personajes, llega en silla de ruedas y se incorpora a la celebración. Después de dar las gracias a todos, Josef Meta pide silencio:

"Habéis arriesgado vuestras vidas para salvar a muchos que no conocíais. No lo habéis hecho por dinero o por fama, porque vosotros y vuestras hazañas estáis ahora ocultos para el mundo. ¿Qué vais a hacer ahora? Por favor, no respondáis apresuradamente. Tengo varias opciones que sugeriros."

"Podéis trabajar como agentes de la comunidad nómada. Hay muchas personas buenas como vosotros pero que están desorientadas. Necesitan venir con nosotros, y vosotros podéis traerlos. Tenéis contactos y conocéis personas que pueden ayudarnos."

"Storm Technologies también busca gente como vosotros. Hay quien sospecha, con razón, que trabajamos en proyectos conjuntos. A StormTech cada vez le cuesta más trabajo mantener buenos agentes. Será peligroso, pero estoy seguro de que estáis acostumbrados a ello."

"También podéis venir conmigo. Estoy construyendo un mundo nuevo bajo el Golfo de Méjico. Podéis desaparecer un tiempo de la faz de la Tierra, y si os cansáis del mar, también tengo trabajo en otros lugares para personas como vosotros."

"Por supuesto, siempre podéis uniros a alguna de las Naciones. Siempre hacen falta personas con vuestras habilidades. Creo que todos mis compañeros estarán de acuerdo conmigo en que es una vida que merece la pena. Incluso podéis decidir abandonarnos, pero nunca olvidaremos la deuda que hemos contraído con vosotros."

"Tenéis tiempo de sobra para discutirlo entre vosotros. Esta noche celebramos una pequeña victoria."

Esta aventura puede ser el acontecimiento significativo necesario para un cambio de rol (como se especifica en La Guía del Árbitro) por lo que cualquiera de los personajes puede decidir hacerse nómada. Ocurra esto o no, el equipo tiene varias posibilidades al final de ella:

Si deciden trabajar para StormTech pueden:

- Hacer de enlace corporativo entre StormTech y los nómadas que intervienen en el Proyecto Chicago.
- Reclutar a otras familias nómadas que buscan trabajo.
- Llevar a cabo operaciones contra otras corporaciones enemigas de StormTech.
- Reclutar o recoger y transportar a otros edgerunners que quieran trabajar para StormTech.

Si deciden unirse a los Nómadas pueden:

- Hacer de intermediarios de diferentes familias para coordinar esfuerzos.
- Ayudar a las familias que buscan un lugar para vivir en las Ruinas de Chicago.
- Colaborar con una red de pilotos que compra materiales necesarios para la nanotecnología antiviral en muchas partes del mundo.
- Unirse a MetaCorp y ayudar a construir un mundo nuevo fuera "de la faz de la tierra", bajo las olas del Golfo de Méjico.

Si los personajes prefieren seguir por su cuenta pueden:

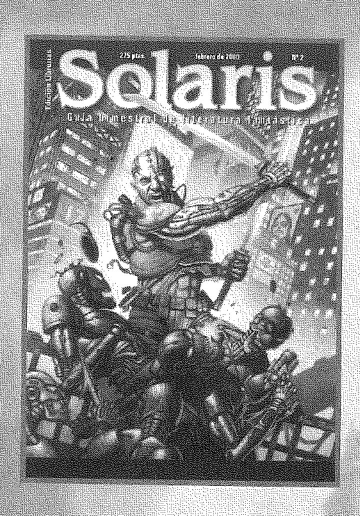
- Usar sus nuevos contactos para ayudar a esconderse a otros netrunners.
- Tomarse unas vacaciones en Europa (ver Eurotour)
- Visitar Night City
- Emprender otra aventura épica por el país (ver Land of the Free).
- Hacerse bioescultura y, a salvo con su nuevo rostro y el enmascaramiento de ADN, luchar por un mundo mejor.

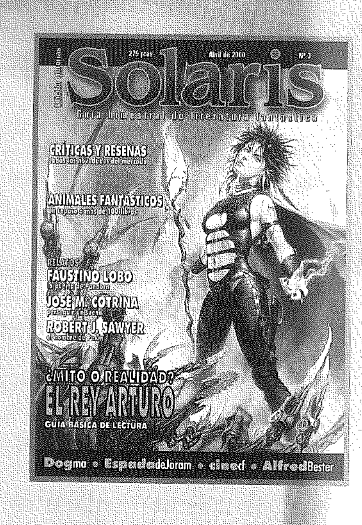


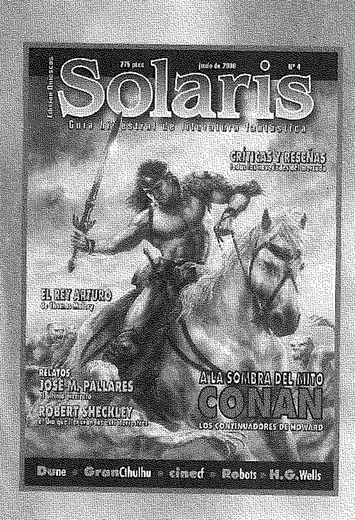
críticas y reseñas • todas las novedades del mercado

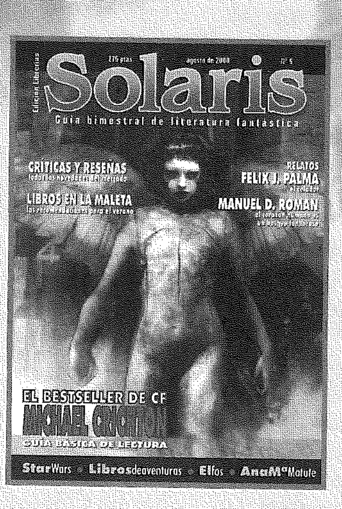
Solaris

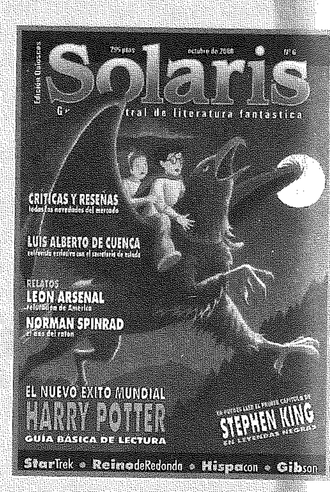
Guía bimestral de literatura fantástica











Y EN TODOS LOS NÚMEROS: RELATOS DE LOS MÁS AFAMADOS AUTORES ESPAÑOLES Y EXTRANJEROS, ARTÍCULOS REPASANDO LOS TEMAS MÁS ACTUALES, NOTICIAS Y PROYECTOS DE LAS PRINCIPALES EDITORIALES ESPAÑOLAS, COLUMNAS DE OPINIÓN, LOS PREMIOS DEL GÉNERO, LAS MEJORES PÁGINAS WEB, Y MÁS DE 30 CRÍTICAS DE LOS LIBROS PUBLICADOS ESE BIMESTRE

Nº 7 — Diciembre de 2000
Nº 8 — Febrero de 2001
Nº 9 — Abril de 2001
Nº 10 — Junio de 2001
Nº 11 — Agosto de 2001
Nº 12 — Octubre de 2001



Ahora puedes suscribirte a Solaris. Envíanos un giro postal por 1.650 ptas (6 números) a la dirección de la Factoría de Ideas y recibirás cada dos meses la revista con los portes pagados

VISÍTANOS EN WWW.DISTRIMAGEN.ES

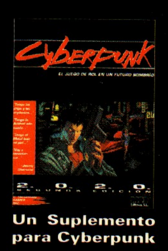
La Factoría de Ideas, Pico Mulhacén 24, Pol. Ind. El Alquitón, 28500, Arganda del Rey, Madrid. Tlf 91 870 45 85

NÓMADAS DE LAS LLANURAS



En la Norteamérica del 2020, las megalópolis, que abarcan superficies inmensas, quedan empequeñecidas ante la vastedad de las extensiones rurales, abandonadas después del colapso. Zonas que antes rebosaban de ciudades y gente, ahora sólo albergan solitarias franjas de asfalto, coyotes, liebres... y a las neotribus: nómadas que han cambiado la vida a la luz de neón y la comida precocinada por la luz de las estrellas, la libertad y una vida de viajes a su manera.

Neo Tribus es una descripción exhaustiva de la cultura nómada de los territorios vírgenes de la Norteamérica posterior al colapso. Las siete principales naciones se describen con todo detalle, incluyendo personajes, equipo, nuevos roles, vehículos y antecedentes. Además, un mapa nómada de Norteamérica y una aventura que hará que los jugadores se sumerjan en la cultura nómada y en el Proyecto de Reconstrucción de Chicago.



Un Suplemento para Cyberpunk

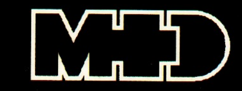
 Editado por M+D con licencia de R. Talsorian Games Inc. M+D es un sello editorial de La Factoria de Ideas. M+D Plaza 15 • Madrid 28043.



La Factoría-CP121
ISBN-84-8421-970-4







R.TALSORIAN GAMES, INC.